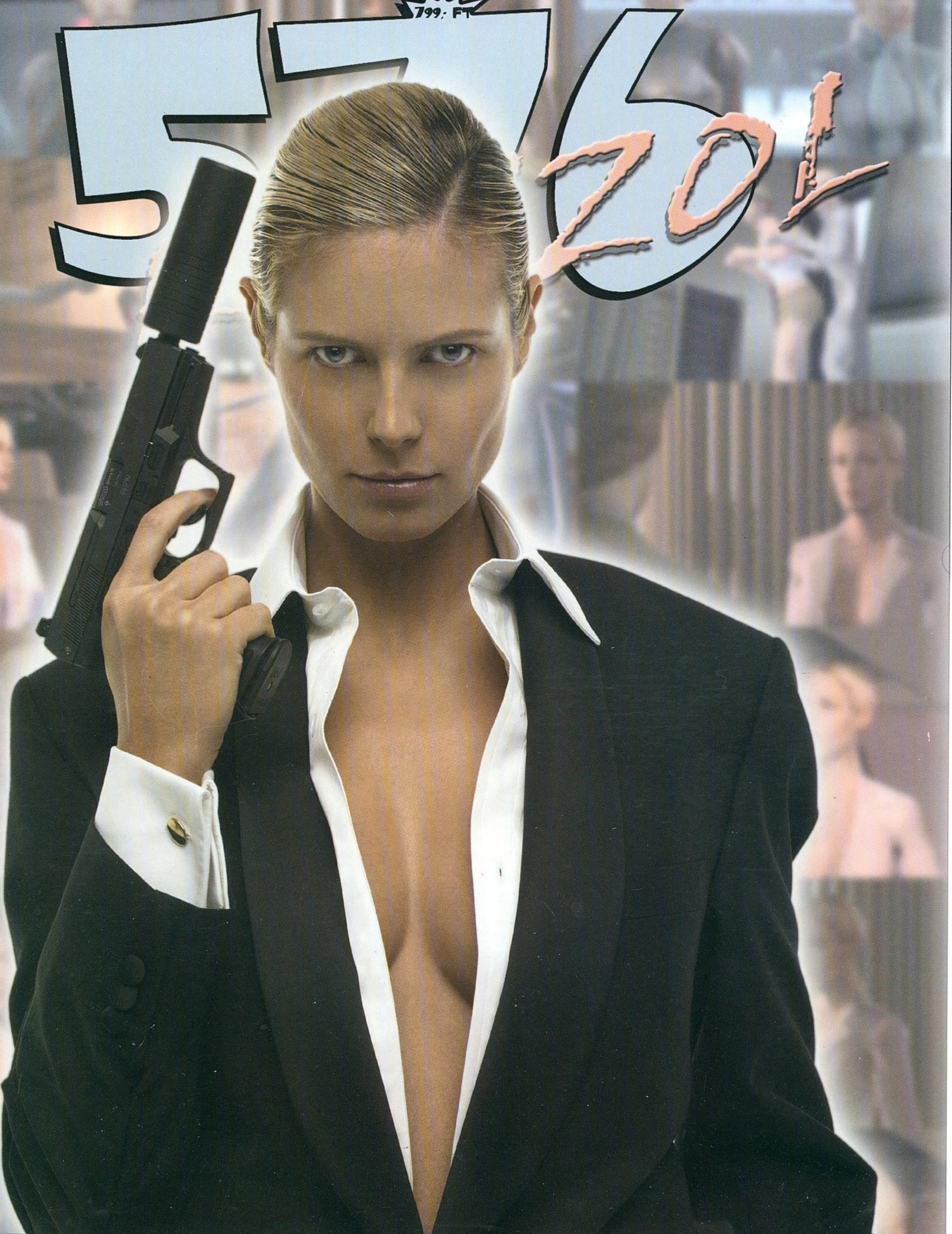
PS2 · XBOX · GBA · GCUBE

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

VIII. ÉVFOLYAM 2. SZÁM
2004 FEBRUÁR

799,- FT

576 KByte ZOL



A NEVEM BOND. HEIDI BOND.

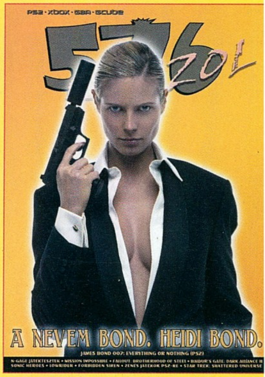
JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING (PS2)

N-GAGE JÁTÉKTESZTEK • MISSION IMPOSSIBLE • FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL • BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II
SONIC HEROES • LOWRIDER • FORBIDDEN SIREN • ZENÉS JÁTÉKOK PS2-RE • STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE


BOLDOGAN ÉLNEK, MÍG...?



TARTALOM



Eredetileg 3 címlapot szerettem volna – kihajthatós megoldással. Az elsőt a PAL-os verzió üdvöskéje, Heidi, a másodikat az NTSC-s verzió borítóján látható Shannon, a harmadikat pedig egy távol-keleti, számomra ismeretlen hölgyemény díszítette volna (ő az ott megjelenő változat címlaplánya). Aztán a végére maradt Heidi Klum, mert hátra bejött a Siren, amit ugye vétek lett volna kihagyni.

Heidiből csináltunk egy ilyen finom kis sárga változatot is, de az Electronic Arts-nál leszavazták. Mi azért megmentettük nektek...

AKTuális 69

2004 FEBRUÁR – A DVD TÁROLÓ FIÓKJAINK KIPUCOLÁSÁNAK HÓNAPJA

Gondolom a fenti, meglehetősen sokatmondó felcím elolvasása után mindenkinek tiszta, hogy ez a februári szám olyan lesz, mint egy jó kiadós, „tájjellegű” (évek óta le akarom írni ezt a szót bakker, de idáig még egyszer sem volt olyan szövegkörnyezet, ahova beleillett volna :) gulyásleves: raktunk bele gyönyörű, első osztályú marhahúst (*Siren, James Bond, Baldur's Gate II, Mario & Luigi*), egy kis finom csipetkét (*Curse, Mafia, Fallout, Harvest Moon*) – hogy töményebb legyen, az elmaradhatatlan ízletes zöldségeket (*Battlestar, Celebrity, Drake, Lowrider*) – amiket nem kötelező megenni, ki lehet tolni őket a tányér szélére, és, hát ahogy az lenni szokott, amúgy „jó magyar módra” belefőztünk minden mást is, amit a konyhában találtunk (*PS2 és Xbox Leltár*). Ez szerintem már magában is megállja a helyét, mint egy főfogás, de, hogy teljes legyen a „gasztronómiai élvezet”, vágtunk nektek hozzá egy friss szelet kenyeret is (*hardver teszt, Big in Japan, telefon teszt*).

Mielőtt elkezdenétek falatozni (forró még a leves, várjatok egy kicsit), azért elmondom, hogy mi rendesen szétszívtuk az agyunkat itt, a *konyhában*. Kezdődött ott az egész, hogy nem volt szinte semmi új anyag. Előpakoltam vagy ötven PS2-es és Xbox-os DVD-t a fiókjaimból (Gamecube anyagot *természetesen* nem kaptam, és még Cheap barátom sem támogatott meg minket semmivel), azokat a cuccokat, amik a karácsonyt megelőzően kezdődő hajtás óta mindig kimaradtak, majd elkezdtem szépen elrendezgetni őket. Meg is lett a végeredmény, amin még én is *beröhögtem*: volt az újságban 5 „normális” cikk, meg vagy 30 oldal Leltár. Ez így még leírva is elég röhejes, hát még a látvány: fél és negyed oldalas szabdalás mindenütt, és vagy 100 cím.

Aztán persze megoldódott a tartalom kérdése – mint ahogy mindig meg szokott –, csak most az *utolsó pillanatban* (semmi extra, leadás előtt 1 héttel 10 üres oldal, normális), így a szokottnál kábé *tízezerrel* több agysejtem döglött meg az idegeskedéstől. A Sony hál'istennek megdobott minket egy Forbidden Sirennel, amit Dae aznap el is vitt, hogy legyen legalább egy hete szétjátszani, és befutott egy Mafia is, amit Csipi szépen lestoppolt. Két nap múlva aztán hívott, hogy mégsem tudja bevállalni, adjam oda másnak, de addigra már csak 4 nap volt hátra, és persze egy újságíróm sem ért rá – kivéve Veres Mikit, aki végül megmentett a szorult helyzetből.

Amikor már azt gondoltam, hogy ennél szemetebb helyzetbe már nem is kerülhetek, valamilyen kibogozhatatlan és érthetetlen, általam (és ismerőseim-kollégáim által sem, pedig itt a szerkesztőségben van 1-2 PC zsonglőr!) soha nem látott hibaüzenettel (egy elnyomhatatlan, folyamatosan villogó ablak!) a szó szoros értelmében szétsz*ródott a gépemen a Win98, ennek következtében behalt a levelezőprogram, tehát nem tudtam fogadni az emailben érkező teszteket! Komolyan azon gondolkodtam, hogy felállok, és a billentyűzetet szétverem a monitoron, utána meg ripityára taposom ezt a mocsok PC-t, ezt az istenverését, ezt a Bill Gates bosszúját. (Éljenek a konzolok, pusztuljon a PC!) De aztán győzött a józan ész, és csak simán ordítottam és káromkodtam vagy 5 percig, a mögöttem megrettent arccal lemerevedő Renáta „nagy örömére”... :)

Semmi gond, még jó, hogy fel van telepítve egy XP-is! Átváltok, nagy nehezen áthozzuk a több éves emailes levelezésemet a W98-ról az XP-re, erre mi történik? Javítanám a cikkeket, erre a Word a misztikus és megfoghatatlan „nincs elég memória a művelet végrehajtásához” hibaüzenettel, és ismét csak elnyomhatatlan ablakkal befagy. Tök normálisan megy, de abban a pillanatban, amikor Csipi cikkébe be akarom szúrni az ominózus *„Anyádék szekrényében megtaláltad volna az üveggolyóidat, te butus!”* szösszenetet, *besz*rik*... Tízből tízszer. Feladtam. Nem került be.

Na, most lehet nekiállni a levesnek! ;)

Martin



Sonic Heroes



Mission Impossible : Operation Surma



Fallout: Brotherhood of Steel



Baldur's Gate: Dark Alliance 2



Mafia: The City of Lost Heaven



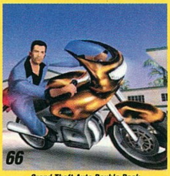
James Bond 007: Everything or Nothing



Forbidden Siren



Kya: Dark Lineage



Grand Theft Auto Double Pack



Dake of the 99 Dragons



Sword of Mana



Mario & Luigi: Superstar Saga

Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

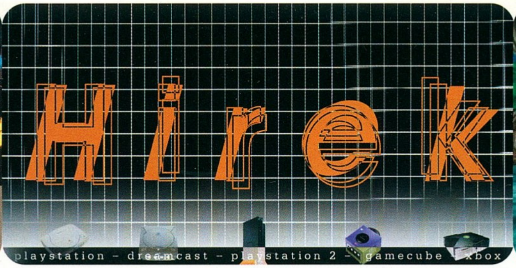
ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Heiling Média Kft.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Címlap #1: James Bond 007: Everything or Nothing (PS2)
Címlap #2: Forbidden Siren (PS2)







SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU (PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE)

Remélem a Samurai Jacket senkinek sem kell bemutatnunk: *Genndy Tartakovsky* (Dexter's Laboratory, Powepuff Girls, Clone Wars animációs széria) zseniális rajzfilmsorozata erős egy éve fut már a (magyar) Cartoon Networkon, szinkronizálva – ergo senkinek semmilyen mentsége nincs ha, hogy ne



nézze... :-) Most kivételesen nem az infantilis animation-geek beszél belőlünk, a széria *tényleg* érdemes arra, hogy legalább egy részét megnézd: Tartakovsky-ék egyedülállóan ötvözik benne a humort a heroizmussal, a Nyugatot a Kelettel, és nem utolsósorban az elvont ábrázolásmódot a szívszaggatóan cool jelenetekkel. A sikerekre éhes, és éppen



ezért a filmes/tévés licencek felé kacsingató *Sega* nagyon helyesen tette, hogy EZT az IP-t (Intellectual Property – szellemi tulajdon) választotta „megjátékosítás" céljából, és nem valami ostoba amerikai akciófilmet, vagy bugyuta tévésorozatot. A **Samurai Jack: The Shadow of Aku** első pillantásra (sőt másodikra is) standard vagdalkozós akciójáték, melyben bátor szamurájunk legfőbb nemezisét, a démoni Akut üldözzük négy hatalmas világon keresztül. Mennyiségileg minden rendben levőnek tűnik: rengeteg fegyver (az alap kard négy változatán kívül használhatunk surikent, dobótőrt és íjat is), rengeteg speciális támadás (ezekből két tucatnyit préseltek bele a játékba), rengeteg ellenfél (huszonöt fajta rosszfiú teszi tiszteletét) és a manapság már elmaradhatatlan bullet-time módusz (esetünkben ezt sakai módnak hívják) várja a kalandokra éhes játékost. A vizuális prezentációval már nem voltunk ennyire megelégedve: az egyszer oké, hogy a rajfilm minimalista stílust használ, de ez játékba átültetve már nem hozza ki ilyen jól magát – a rajfilmszerű, cel-shaded megjelenítés ellenére a környezet és a pályák kifejezetten kihaltnak és élettelennek tűntek, mi ennél sokkal vibránsabb grafikára számítottunk. A megjelenés itt van a nyakunkon: Jack legújabb kalandjainak DVD lemezre karcolt verziója a tervek szerint március tizenhatodikán tűnik fel a boltok polcain, mindhárom platformon. **(Ezennel lestoppolom a tesztelés jogát. Ájláv Samurai Jack. Nagyoncool. Martin)**



FISH: LEGEND OF SEVEN WATERS AND GODS (PLAYSTATION 2)

Ugyan a Sega újabban populáris licencekkel is foglalkozni kíván (lásd a fenti hírt: Samurai Jack), de ez nem jelenti azt, hogy felhagynának az eredeti ötletek megvalósításával. A Fish: **Legend of Seven Waters and Gods** (japánul tanulóknak: *Uo Nanatsu no Mizu Densetsu no Nushi*) ilyen, kifejezetten eredeti ötlet.



A játékban egy hal pajtás (név szerint: Uo) irányítása lesz a feladatunk: pikkelyes barátunk egy kicsiny falu plébánosának felkérésére indul neki a Nagy Víznek, hogy felkutassa a titokzatos Nushit, és gyógyírt találjon a falucska beteg gyermekeinek bajára. Kalandjaink során a legnagyobb problémát az



életben maradás, és a különféle veszélyek leküzdése fogják jelenteni. Uonak ugyanis rendszeresen táplálkoznia kell: elcsenheti a például a horgászok által bedobott csalit a horogról, találhat élelmet az óceán mélyén, vagy kisebb állatkák (például a víz felett kóricáló szúnyogok) megtámadásával is kajához juthat. Uo rengeteg élőlénnyel találkozik majd útja során: a tengert több mint 100 féle állat népesíti be. Ezek között lesznek barátságos, minket segítő élőlények, de természetesen ragadozók is – velük gyakorta kell majd összecsapnunk. A Fish (a fejlesztők elmondása szerint) igen innovatív irányítást használ: mindkét analóg kart használnunk kell majd a sikeres előrejutáshoz. Példa: ha elkap minket egy nagyobb hal, a karok vad tekerésével, rázásával menekülhetünk meg a (szó legszorosabb értelmében) szorult helyzetünkből. A halas játékot a *Sega WoW* fejleszti, Playstation 2-re fog megjelenni valamikor a nyáron – egyelőre csak Japánban.

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY (XBOX)

A Pitch Black anti-hősének kalandjait továbbgondoló **The Chronicles of Riddick** idén nyáron támadja be a mozivásznakat – a filmmel párhuzamosan kapunk egy hasonló című játékot is, kizárólag Xbox-ra. Riddick bácsi Xbox-os kalandjait a látványos mészárlások képernyőre álmodásában nagy tapasztalattal rendelkező Starbreeze (Enclave) hegeszti: az urak némileg elszakadnak az előző játékuk darabolós stílusától, és a film előzményéül szolgáló eseményeket (Riddick szökése a beszédes nevű Butcher Bay-ből) FPS-lopakodós-akció-kaland hibridként tálalják. Starbreezék nagyon rágyúrtak a grafikára, mindent bevetnek a lehengerlő (szerintük a Halo 2 / Doom 3 / Half-Life 2 színvonalán álló) látványvilág megteremtése érekében – a TCOR producerével, Lars Johanssonnal készült interjúban csak úgy röpködnek a vizuális porció fontosságát hangsúlyozó kijelentések (alkalmazott technológiák: Normal-Mapping és Per-Pixel Shading/Dynamic Lighting). A Starbreeze egyébként már két éve dolgozik a játékon: a képeken meg is látszik a befektetett munka. Maga a film az első trailer (fent van az 576 Online-on) alapján ugyan nem tűnik túl nagy durranásnak, de a játékot azért várjuk – a tisztességesen megvalósított sci-fi témájú akciójátékok mindig ~~is~~ számíthattak a támogatásunkra.





SHADOW OF ROME (PLAYSTATION 2)

A *Capcom* végre búcsút int a zombiknak, és a **Shadow of Rome**-mal az ókor egyik legizgalmasabb időszakába helyezi legújabb játékát. Róma árnyéka Julius Caesar koráig nyúlik vissza: a játék i.e. 44-ben kezdődik – a jó öreg Juliust március idusán a szenátorok alaposan kidekorálják tőrökkel, Rómára pedig újabb kaotikus időszak vár. A Shadow of Rome főhőse, a katonaként szolgáló Agrippa rohanvást indul vissza Rómába: apját, Uesniust (is) vádolják a merénylettel, sőt, már halálra is ítélték. Agrippa feladata apja ártatlanságának bebizonyítása lesz: a feladatot szerencsére nem egyedül kell végrehajtania, két társa (barátja, Octavius és egy bájos gladiátor-leányzó, Claudia) lesz majd segítségére kalandjai során. Kalandok pedig lesznek bőven: alapvetően két féle





küldetéssel találkozhatunk majd – Agrippa a hagyományos kaszabolós „feldarabolok mindenkit" szituációkban jeleskedik majd, míg a harci technikákban kevésbé járatos Claudius inkább az Metal Gearekre hajazó „lopakodok és szépen csendben ölök" taktikát részesíti előnyben. A Shadow of Rome az Onimusha 3 felpiszkált motorját használja (igen látványosan – nézzétek csak meg az első képeket a hír környékén), Playstation 2 exkluzív, és valamikor év vége / jövő év eleje magasságában lehet számítani a megjelenésére.

MICHIGAN (PLAYSTATION 2)

Kezdjük a rossz hírrel: a Cube-tulajok legnagyobb bánatára az eddig Kocka-exkluzív Killer 7 hirtelen átment multiplatformba – most már a Playstation 2 tábor is örülhet neki (ha jobban belegondolok, ez csak a megszállott Nintendo-fanatikusoknak rossz hír, mindenki másnak nagyon jó :-) És hogy mi köze ennek a **Michigan**hez? Ugyanazok a fejlesztői, kérem szépen: a *Grasshopper Manufacture Inc.* most is exkluzív játékot fejleszt, csak éppen Playstation 2 irányultsággal. A Grasshopper ezúttal sem tagadja meg önmagát: rendhagyó survival horrort kapunk tőlük. A játék Chicago kiürítésével kezdődik: a kormány bevezeti a szükségállapotot, a várost zombik özönlik el,



főhősünk (egy tévétársaság operatőre) kolléganőjével, egy riporterleányzóval karöltve viszont úgy dönt, hogy ő mindenképpen a városban marad, és megörökíti a zombiinváziót – ennél jobb és exkluzívabb sztorit újságíró el sem képzelhet magának. A fő feladatunk az események dokumentálása és a nyomozás lesz: mivel a kamera mindkét kezünket elfoglalja, egyszerre filmezni és harcolni nem tudunk – gyakran kell igénybe vennünk a riporterlány segítségét, őt egyszerű parancsok segítségével kommandírozhatjuk majd. A Grasshopper jelenleg valahol a fejlesztés felénél tart, ennek fényében kissé optimistának tűnik a











2004 tavaszára meghirdetett (japán) megjelenés. Az urak képekkel sem nagyon kényeztettél el eddig a szaksajtót, egyetlen, nem túl jó minőségű screenshotot sikerült csak levadásznunk belőle. **(Még jó, hogy nekem viszont sikerült egy párat... Hiába, az öreg tapasztalata... Martin :)**

100 BULLETS (PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE)

Az *Acclaim Studios Austin* jó húzós képregényt szemelt ki magának videojáték-adaptáció készítése céljából: a **100 Bullets** (Vertigo/DC Comics kiadvány) leginkább a benne látható kőkemény erőszak-



ról és sötét, fordulatos történetéről ismert. Az alapfelállás a következő: a titokzatos Agent Graves a halál angyala – egy nap bekopogtat hozzád, és átad egy aktatáskát. A táska tartalma: egy automata pisztoly,



lőszer, és egy, a kormánytól származó felhatalmazás – megölhetsz valakit büntetlenül, egy olyan embert, akit különösen gyűlölsz. **(Én ilyet miért nem kapok? Martin)**

A sötét és kegyetlen téma egy Max Payne szerű akciójátékban kerül feldolgozásra. A hangsúly a látványos lövöldözésen van, némi MGS mintájú lopakodással / csendben gyilkolással megfűszerezve. Az első képeket elnézegetve nyilvánvaló, hogy a 100 Bulletts-et a brutalitása fogja kiemelni a hasonló, Payne apó látványos ólom-operáját koppintó akciójátékok tömegéből: emberünk sörétes puskával repíti le a rosszfiúk fejét, élő pajzsként használja (aztán főbe lövi) őket, a levegőben vérfelhők és agyvelődarabok repkednek - egyszóval nem kifejezetten romlatlan lelkű óvodásoknak és reszketeg kisnyugdíjasoknak készítik a játékot. Az ilyesmi mondjuk soha nem volt ellenünkre, kérdés azonban, hogy az eredeti képregényben is megtalálható nagypályás erőszakon kívül annak remek (rendkívül nyomasztó) hangulatát is sikerül e átültetni digitális formába. Hónapra pontos megjelenési időpontot még nem közölt a kiadó, valamikor 2004 utolsó negyedévében jön, Playstation 2-re, Xbox-ra és Gamecube-ra.

DARKWATCH: CURSE OF THE WEST (PLAYSTATION 2, XBOX)

Jericho Cross-nak rossz napja van: eddig tisztességes vonatrablásból tengette ez életét a Vadnyugaton, éppen fel akart hagyni a szakmával – de az a bizonyos, mindig rosszul elsülő utolsó meló neki is balszerencsét hozott. A kiszemelt vonat ugyanis



élőholtakkal volt tele, melyeket még csak lelövöldözgetett volna rovott múltú hősünk, a szerelvény hátsó fertályában szundikáló vámpír-lorddal azonban már ő sem bírt: a dühös szörnyeteg jól megharapta, és követőivel egyetemben sietősen távozott a



helyszínről. Cross nem halt meg, de életben sem maradt igazán: félvámpír lett, a vérszívó-uraság mérge belülről rágja a lelkét, egyetlen reménye a visszaváltozásra a Darkwatch kódnevű, a Gonosz kipurgálásra létrejött nagyon titkos szervezet.

A japán *Sammy* általuk eddig nem nagyon érintett területre téved a **Darkwatch: Curse of the West**tel: sajátszemszögű lövöldét gyártanak. Mivel az év második fele bővelkedni fogy western-környezetbe helyezett lövöldözős anyagokban (Dead Man's Hand, Red Dead Revolver) valami nagyon



lehengerlővel kellett előállniuk ahhoz, hogy ne tűnjenek el hasonló próbálkozások által kavart porviharban. A Darkwatch ezért mind történetében, mind lehetőségeiben megpróbálja egy játékba ötvözni az FPS–rajongók által kedvelt elemeket. Tucatnyi fegyverrel eshetünk neki az élőholtaknak (puskák, pisztolyok, rakétavető, dinamit – jó széles lesz az arzenál), a Halo-ból kölcsönvették a „jól odasózok a puskatussal az ellenfélnek" lehetőséget, lóhátról lövöldözős pályákat implementáltak a játékba, kapunk speciális vámpír tulajdonságokat (hatalmas ugrás, szuper „zoom" látás), és néhány népszerűbb szerepjáték-elemet is felhasználtak. Minket ez utóbbi hozott igazán izgalomba: noha a játék története meglehetősen lineáris, a fejlesztők mégis megpróbáltak egy élő-lélegző, a cselekedeteinktől függően változó, azokra reagáló világot létrehozni. Játszunk rosszfiút, mészároljunk: a következő alkalommal a megtizedelt falu népe sikítva menekül a pusztába, ahogy beteszzük a lábunkat a településre. Legyünk jóságosak, segítsünk a bajbajutottakon: az illető családja jó szívvel gondol majd ránk, és segít a feladataink végrehajtásában. A másik szerepjáték elemet a lelkek begyűjtésével (ezeket természetesen elhalálozott ellenlábasainktól szerezhetjük be) felgyorsítható karakterfejlődés: az így nyert pontokért új tulajdonságokat vásárolhatunk, vagy a régi skilljeinket erősíthetjük fel. Mindent összevetve igen kellemes játéknak ígérkezik a Darkwatch – kár, hogy év végéig kell rá várnunk.

VAN HELSING (PLAYSTATION 2, XBOX)

Az amerikai mozivásznakat május hetedikén támadja be a **Van Helsing** (kis hazánkba egy héttel később érkezik): a híres-hírhedt vámpírvadász kalandjait Stephen Sommers, a Múmia-filmek rendezője öltözteti modern köntösbe. A kötelező játékfeldolgozás sem várat sokat magára: a *Saffire Studios* által fejlesztett szörnyhenetelős akciójáték az amerikai mozipremier napján lesz megvásárolható Playstation 2-re és Xbox-ra. A film (és a játék) pofonegyszerű történettel dolgozik: Helsing koma a Vatikán megbízásából látogat el Erdélybe, hogy egy megfelelően kihegyezett karóval véget vessen Drakula gróf túlvilági uralmának. A rettenthetetlen hollandus azonban nem várt nehézségekbe ütközik: Drakulán kívül Frankenstein szörnyetegével és a Farkasemberrel is meggyűlik a baja (ezek vajon hogy kerültek Erdélybe?). **(Az**



IBUSZ-szal... *Martin*) A játékverzió nem titkoltan a Devil May Cry sorozatot tekinti a példaképének. Van Helsing akrobatikusan pörög-forog-ugrál, két pisztolyból osztja az áldást, speciális harci eszközöket (automata nyílpuska, irányítható röptű dobópengék, kézre szerelhető minigun – tipikusan tizenkilencedik századi fegyver mindegyik :-) használ, sőt, még egy ügyes kis csáklyája is van – ezzel egyrészt



akadályokat küzdhet le (pl. falra mászhat, vagy lehúzhatja a felhajtott csapóhidakat), másrészt pedig a huncutul ugrándozó ellenfeleket ránthatja magához Mortal Kombat stílusban. A játék kedvéért a fejlesztők kissé kibővítették az eredeti filmben szereplő szcenáriókat és a szörnykínálatot: hősünk összesen tizenhárom pályán keresztül irthatja a gonoszt (a játék Párizsban indul), és új rémségek (pl. Dr. Jekyll & Mr. Hyde) is tiszteletüket teszik majd. A képek alapján egész pofás darabnak tűnik a Van Helsing – őszintén reméljük, hogy más téren is hasonlóan jól teljesít majd – nincs szükségünk egy újabb, a tavalyi X-Men játékhoz hasonló csalódásra.



FUTURE TACTICS: THE UPRISING (PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE)

Föld, a távoli jövőben. A civilizáció romokban hever, az emberi faj a kihalás szélére került. Nomád törzsek kószálnak a romok között, élelem után kutatva. A Föld vesztét okozó tragédia emléke olyan távoli már, hogy alig emlékszik rá valaki. Egy biztos: idegen faj szállta meg a Kék Bolygót, kegyetlenül írtja az őslakosokat, és – úgy tűnik – senki és semmi nem állhat már az útjukba. Ilyenkor szokta felbukkanni a legvalószínűtlenebb hősök: a héroszt esetünkben Low-



nak hívják – a fiatal srác apjával együtt barangol, menedéket keresve. Low és kicsiny kompániája összeakad az idegenekkel, felveszi ellenük a harcot, ezzel pedig olyan eseménysorozatot indít el, mely az emberiség új hajnalát jelentheti.

A **Future Tactics: The Uprising** (mint ahogy az már a címéből is sejthető) stratégiai RPG, mely bizonyos elemeiben hűen követi a jó öreg Final Fantasy Tactics-féle vonalat, más porcióiban azonban jelentősen eltér attól. A harcokat itt is körös rendszerben vívjuk meg, embereink fejlődhetnek, tapasztalati pontot és értéktárgyakat szerzünk, új fegyvereket vételezhetünk – és itt nagyjából véget is ér a hasonlóság. A hagyományos SRPG-k izometrikus nézetből személt küzdelmeivel szemben itt teljesen 3D-s terepen vívjuk a csatáinkat; nincs négyzetháló vagy hexatábla, embereink (egy körrel jelezett területen belül) szabadon mozoghatnak, és ugrálni is tudnak. Mivel a játék a jövőben játszódik, NAGYON nagy szerep jut a lőfegyvereknek, és ennek folyományaként a fedezékbe húzódásnak. Nem mindegy ugyanis, hogy mit lát a mi kis katonánk: a megfelelő „line of sight" (belátható terület) létfontosságú – a célzás first person nézőpontból történik, ha nem látjuk, hogy hova lövünk, gyors és biztos halálra vagyunk ítélve. A célzás megvalósítása egyébként is trükkös. Az első összecsapásnál még nem fogjuk száz méterről kilőni a szörny pajtások szemét, kezünk remegni fog, így pedig gyakran melléträfálunk. A csaták során szerzett tapasztalat segít majd itt is: emberünk egyre biztosabb kézzel tartja a fegyvert, és fokozatosan válik bizonytalan zöldfülűből, félelmet nem ismerő mesterlövésszé. A játékot fejlesztő *Zed Two* a műfaj gyökeres megreformálását ígéri: hogy ebből mi teljesül, majd csak valamikor 2004 második felében látjuk meg – Playstation 2-őn, Xbox-on, és Gamecube-on.

MEN OF VALOR: VIETNAM (XBOX)

A **Men of Valor: Vietnam** ugyan nem kifejezetten újdonság (majd egy éve jelentették be) de a megjelenés (lassú :-) közeledtével mindenképpen szentelni szeretnénk neki némi helyet itt a hírrovatban – leginkább azért, mert eddig nem nagyon foglalkoztunk vele. A 2015 gárdája (a pécés *Medal of Honor: Allied Assult* fejlesztői) most az Xbox-os







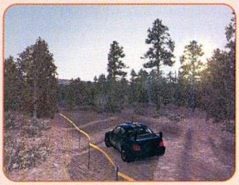

FPS-fanokat célozza meg: a Men of Valorban egy Dean Shepard nevezetű tengerészgyalogos (és a vele tartó szakasz) kalandjait élhetjük át. A játék tizenhat autentikus misszión keresztül teszi próbára a harci képességeinket: a békés Chu Lai mezőiről Hue ősi romvárosán át a Tet offenzíva pokláig vezet az utunk – ha eddig nem találtátok volna ki (a cím alapján mondjuk nem nehéz :-): a vietnámi háborúról van szó. A vizuális megvalósítás abszolút topkategóriás: a 2015 háborús lövöldéje a legutóbbi Unreal-technológiát használja. A dzsungel lenyűgözően néz ki: sötét, mocskos, embereink zavaros pocsolyákban mászkálnak, a vietkongok pedig



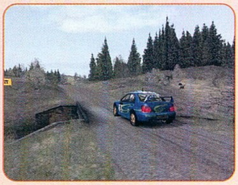
a dús növényzet mögül lesnek rájuk. A játékmenet is ehhez a „soha nem érezheted magad biztonságban” atmoszférához igazodik majd: a küldetések objektívái gyakorta változnak (példa: a csapatunkért küldött helikopter nem tud leszállni, így új menekülési pontot kell keresnünk), a tűzharcok pedig gyorsak és kegyetlenek lesznek. Szerencsére a járművek is jelentős szerepet kaptak a játékban, méghozzá (egy részük) vezethető formában: az M113-as csapatszállító és az UH-1-es helikopter valószínűleg csak passzív formában szerepel, de a géppuskával ellátott terepjárókat és a motorbiciklit (!) vezethetjük is majd A multiplayer móduszokról (vaskos Xbox-Live támogatással érkezik a játék) egyelőre nem sokat tudni: annyi biztos, hogy a szimpla deathmatch-en kívül többféle csapatjátékban is egymásnak eshetünk majd – itt természetesen többen is használhatjuk a fenti járműveket (egy ember vezet, egy az anyósülésről lövöldöz, egy pedig a géppuskát kezeli – mint a Halo-ban). Pontos megjelenési időponttal sajna még mindig nem szolgálhatunk: a játéknak elvileg már valamikor tavaly év végén meg kellett volna jelennie, de a dolgok jelenlegi állása szerint alaposat csúszik – egészen 2004 őszéig.

RICHARD BURNS RALLY (PLAYSTATION2, XBOX, GAMECUBE)

Most, hogy McRae apó csillaga leáldozóban van, ideje újabb (sikeresebb) neveket ragasztani a rallys versenyjátékok elé. Az *SCi* Richard Burnst szemelte ki magának, azzal a nem titkolt szándékkal, hogy a későbbiekben a Codemasters McRae-sorozatához hasonló szériát kreálnak a **Ricahrd Burns Rally**-ból. A fejlesztők nem kispályáznak: saját bevallásuk szerint a valaha készült legrealisztikusabb rally-szimuláció megalkotását tűzték ki célul maguk elé. A kocsik fizikai modellezésére éppen ezért már a fejlesztés korai szakaszában nagy hangsúlyt fektettek: olyan aprólékos mozgás / vezetés szimulációt dobtak össze, mintha nem is játékon hanem valamelyik nagy autógyártó új modelljének virtuális tesztpéldányán dolgoznának. Burns nevét sem kizárólag promóciós célokból használják, a pilóta rendszeresen felkereste a csapatot, és tanácsaival segítette a projekt a realizmus irányába való terelését. Példa az autentikus megközelítésre: ha túlságosan vizes-saras úton hajtjuk a kis autónkat, a sár bekerülhet a kocsi hűtőrendszerébe,



ez pedig ronthatja a menetteljesítményt. A sérülésmodell is hasonlóan precíz: a konkurens játékok egy objektumként kezelik az egész autót, és a sérüléseket is erre az egy testre vetítik ki – a RBR ezzel szemben részletes, alkatrészekre bontott sérülé-

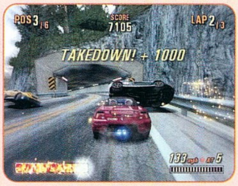


seket használ, melyek adott esetben a kocsi viselkedését is jelentősen befolyásolhatják. Az időjárás terén is újítani kívánnak egy nagyot a fiúk: pályánként előre meghatározott időjárási körülmények helyett folyamatosan változhatnak a viszonyok. A pálya eleje még kissé ködös és csúszik, aztán kisüt a nap, a szakasz végére pedig beborul az ég és elered az eső. A Richard Burns Rally az eddig látott képek és videók alapján vizuálisan is megállja majd a helyét: a kocsik jól néznek ki, a táj kidolgozott, és a textúrák is megfelelően részletesek. Ha a fentiek mind megvalósulnak, NAGYON fogjuk szeretni – az abszolút multiplatform megjelenésre (Playstation 2, Xbox, Gamecube) pedig már nem is kell olyan sokat várni: a premier március huszonhatodikán esedékes.

BURNOUT 3 (PLAYSTATION 2, XBOX)

Ilyen az, amikor a legutolsó pillanatban fut be egy finomság. Lapzárta napja, az e havi hírrovatot már lezártam, éppen postázni készültem az anyagot Martin nagymesternek, mikor is elektronikus postagalamb repült be az ablakon az *Electronic*





Arts sajtóközleményével: ők fogják kiadni a **Burnout 3**-at – a fejlesztő persze még mindig a *Criterion*. Sajnos ennél sokkal többet nem is nagyon árultak el a játékról: ismét igazi „crash & burn” (idézet a közleményből) autóversenyre számíthatunk, felpörgetett grafikai motorral, és életveszélyes nagyvárosi száguldozással. Megjelenés: szeptemberben (Playstation 2, Xbox), online multiplayer opciót viszont érdekes módon kizárólag a PS2 ver-



zió fog tartalmazni. Mivel képek is érkeztek az anyagból, úgy döntöttünk, hogy bepréseljük a hírt még ebbe a számba – ha később befutnak még plusz információk (ez szinte biztos), akkor a márciusi hírszekcióban ismét visszatérünk rá.

MAZSOLÁZÓ

NINTENDO DS: ÚJ HANDHELD A NINTENDÓTÓL

No, Hölgyeim és Uraim, vége a találgatásnak. Nem holografikus csodagép, nem felturbózott mobiltelefon, és még csak nem is újfajta kenyérpirító: a Nintendo új, titokzatos masinája **Nintendo DS** (Nintendo Dual-Screen) névre hallgat. Mivel a bejelentés nagyon szűkszavú volt, ezért mi is szűkszavúak leszünk a specifikációkkal kapcsolatban: handheld szerkentyűről (zsebkonzolról) van szó, mely kettő darab 3 inches (ez kb. 7.5 centiméter – a GBA LCD kijelzője is nagyjából ekkora) háttérvilágított képernyőn jeleníti meg a játékokat. A gép



lelkét két processzor alkotja: a főegység egy ARM9-es modell (hasonló dolgozik a GamePark 32-ben), a segédproci pedig ennek ARM7-es kistestvére. A játékok tárolására (ellentétben a PSP-vel) nem optikai lemez, hanem egy akár 1 Gigabit tárolására alkalmas félvezető memória(hasáb) szolgál. **(Na, szemétkedjünk egy kicsit. PSP = optikai lemez. Mikortól lesz kapható az írható nyers? Jövő tavasz? DS = memóriahasáb. Írható? Nem valószínű. Ennyi. Martin)**

Mire jó a dupla képernyő? A Nintendo szerint sok mindenre: egy szerepjátékban az egyik képernyőn játszunk, a másikon a térképet vizsgáljuk; egy focis anyagban egyszerre látjuk be a pályát és a közvetlen akciót. „A Nintendo DS-el nem a PSP-nek akarunk konkurenciát támasztani” – mondja *Yasuhiro Minagawa*, a Nintendo szóvivője – „a mi gépünk ugyanis jelentősen eltér mindentől, ami mostanság a piacon kapható”. A Nintendo DS igazi, részletekbe menő bemutatására az idei E3-on kerül sor. A Nintendo már dolgozik az új platformot megcélzó első játékokon, és több külső fejlesztővel is tárgyalások folynak az NDS támogatásáról. Két cég már hivatalosan is támogatja az új masinát: a Namco-ról és Sega-ról van szó.

A bejelentés utáni napokban vad pletykák kaptak lábra a Neten: egyesek **hamis** képeket kezdtek gyártani a gépről (a Nintendo persze semmi ilyesmit nem adott ki – majd az E3-on leleplezik – egyet azért a móka kedvéért mellékelünk), mások pedig azt vélték tudni, hogy tulajdonképpen kvázi-3D megjelenítőkről van szó, melyeket egyszerre, egy bizonyos pozícióból szemlélve a háromdés mozifilmekhez hasonló látványban lesz részünk. Mindez persze csak pletyka: az igazi információkra sajna a jelek szerint májusig kell várnunk.

NAGY A SZIGOR FLORIDÁBAN

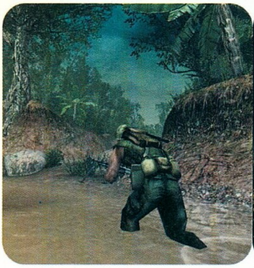
A Vice City emlékezetes kálváriáját követően (a haiti közösség tiltakozott a játék tartalma ellen – sikeresen) a floridai törvényhozás keményen fel kíván lépni az erőszakos / szexuális tartalmat hordozó játékok széles körű forgalmazása ellen. A hamarosan a helyi törvényhozás elé kerülő törvénymódosítás célja az, hogy ilyen játékokat soha ne adhassanak el kiskorúaknak: a szabályokat megsértő kereskedőket 5000 dolláros pénzbüntetéssel, és/vagy maximum öt évig terjedő szabadságvesztéssel sújtanák. „Nem akarjuk betiltani az [erőszakos] játékokat, és extrém rendelkezéseket sem akarunk a kereskedők nyakába erőltetni. A videojátékokra egész egyszerűen ugyanazokat a szabályokat kell alkalmazni, mint az alkoholra, a pornográfiára, vagy a felnőtteknek szóló filmekre” – mondja *Sheri McInvale* demokrata képviselő. **(De ráértek, bakker... Martin)**

BEZÁR AZ ASOBITCITY



Április tizedikén bezárja kapuit a japán Laox játék / elektronikai üzletlánc talán leghíresebb boltja, az Asobitcity. Az áruház az Akihabara-negyed gamer-nevezetességei közé tartozik (Big tu-








dósításaiban is találkozhattatok vele). A bezárás mögött kivételesen nem üzleti okok állnak: az Asobitcity nagyon jól ment, decemberben több mint 800 ezren (!) látogatták meg. A döntés az épületkomplexum tulajdonosától származik: ő határozott úgy, hogy eladja a komplett ingatlant. Az Asobitcity állítólag újra kinyitja valahol (az Akihabarán belül) a kapuit – erről azonban csak márciusban közöl információkat a Laox. Tanulság: ha áprilisig Tokióban jársz, mindenképpen látogasd meg az üzletet – az alkalom hamarosan megismételhetetlen lesz.

XBOX LIMITED EDITION: JAPÁN SZEKCIÓ

A Microsoft két speciális kiadású Xbox-szal is megörvendezteti a japán játékosokat: az **Xbox Pu-**

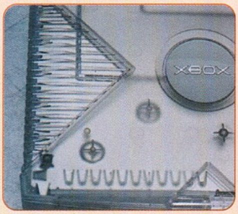




re White Limited Edition (teljesen fehér masina) a Doboz japán debütjének második évfordulója alkalmából került piacra – boltokban nem volt kapható, csak az xboxplaytogether.com-on keresztül lehetett beszerezni január harmincadika és február hatodika között. A limitált példányszám itt 1000 darabot jelentett, a 19800 yenes árban egy húsz karakteres egyéni üzenet felgravírozása is benne foglaltatott. Az **Xbox Kasumi-chan Blue Limited Edition** viszont még előttünk áll: a limitált csomag (5000 példány) egy kék Xbox-ot (ezüst DOA logóval) és egy DOA Onlinet tartalmaz majd – a DOA Online japán premierjével párhuzamosan (március végén) kerül majd forgalomba. A limitált pakk legérdekesebb tartozékát azonban nem a fentiek jelentik: a csomagban egy Kasumi kisasszonyt ábrázoló *dakimakura* is megbújik majd: ez egy életnagyságú, kifejezetten átölelésre szánt párna – „hugging pillow” mondja az angol, mi jobb híján (ilyen kérdésekben járatosabb hölgyismerősünk tanácsára) „csücsipárnának” fordítjuk. A dakimakurak egyébként már jó pár éve igen népszerűek az anime / manga bolondéria által jobban meglegyintett japán fiatalság körében: a DOA csajos csücsipárna előnyeit gondolom nem kell ecsetelnünk... :-) **(Csücsipárnát akaroooook! Martin)**

XBOX LIMITED EDITION: EURÓPAI SZEKCIÓ

A tavalyi limitált szériás (zöld – egyesek szerint maga volt a csoda, mások fél percnél tovább nem bírták nézni) Xbox után a Microsoft idén márciusban is elő-



rángat valami hasonlót a puttonyból. Kivételesen a japán piacot szórják meg egy másképp színezett szériával, hanem a jó öreg európai kontinenst: a **Crystal Limited Edition Xbox** ezüstös-kristályos színekben pompázik, és persze átlátszó – a tavalyi sorozathoz hasonlóan két darab kontroller jár hozzá. A masina kinézete valószínűleg ismét megosztja majd az Xbox-fanokat (szerintünk jó dögösen néz ki) – remélhetőleg kis hazánkba is jut belőle néhány példány.

MGS: THE TWIN SNAKES PREMIUM PACK

Nem csak az Xbox tulajok kapnak limitált példányszámú csomagokat: a Nintendo jó szokásához híven (lásd: Mario/Metroid/Zelda limitált csomagok) a márciusban debütáló Metal Gear Solid:



The Twin Snakes kapcsán is a vásárlók ölébe hajít egy speciálisan csomagolt Gamecube-ot. A MGS TTS Premium Package tartalmazza egyrészt a játékot plusz egy dizájnos Fox Hound logóval díszített Gamecube-ot; másrészt egy bonusz lemezt, melyen egy speciális (egyelőre nem részletezett tartalmú) videó és az első NES-es Metal Gear teljes verziója lelhető majd fel; harmadrészt pedig egy negyven oldalas exkluzív (és gyönyörű!) artbookot. Az **MGS: The Twin Snakes Premium Package** egyelőre csak Japánban lesz kapható – őszintén reméljük, hogy Európában is kiadják valamikor. (Szerkesztői megjegyzés: átkozott Nintendo, most vehetek még egy Gamecube-ot – kell nekem egy ilyen csomag otthonra! :-)

UBI SOFT: BÁNAT, ÖRÖM ÉS FOLYTATÁS

A legutóbbi negyedév (és ezzel együtt a karácsonyi szezon) az *Ubi Soft* számára igencsak felemásra sikeredett, hiszen az erős reklám / marketing hátszéllel megtámogatott **Beyond Good and Evil** és **XIII** is a vártnál sokkal rosszabban teljesített a pénztáraknál – mindkettőtől milliós nagyságrendű eladásokat vártak, és alig párszázezer fogyott belőlük. Szerencsére akadtak sikeres címek is: a **Prince of Persia: The Sands of Time**-ból 2 millió példány (az összes platformon), míg a Rainbow Six 3-ból 1.3 millió darab (csak Xbox-on – a Playstation 2 verzió tavasszal jön) ment el világszerte. Ennek örömére a francia kiadó gyorsan belevág a Prince of Perisa: TSOT második epizódjának fejlesztésébe (aminek a magunk részéről NAGYON örülünk), a Beyond Good and Evil és XIII reklámkampánya során elkövetett ballépéseket (javarészt ennek tudják be a sikertelenséget) pedig igyekeznek elkerülni a későbbiekben. Ugyan a híreket általában nem szoktuk kommentálni, de most nem álljuk meg egy személyes jellegű megjegyzés nélkül: a Beyond Good and Evil bukása egész egyszerűen *szégyen*, nagyon rossz világ jön, ha már ennyire nincs igény a gondosan kimunkált, ötletes és kreatív játékokra...

FEAR EFFECT MOZIFILM A HORIZONTON

Uwe Boll, a közismert celluloid-hentes (az úriember készítette a förtelmes **House of the Dead** filmadaptációt, mostanság pedig éppen az **Alone in the Dark**ot vágja tönkre hasonló célból) saját cége, a Boll KG szerezte meg az Eidos-tól a **Fear Effect** játékok vászonra vitelének jogát. Rendező + színészek egyelőre nincsenek a projekthez kapcsolva: az Alone befejezése után Boll előbb még legyártja a (szintén) jobb sorsra érdemes **Bloodrayne** filmverzióját, csak utána fog neki az eredeti formájában igen hangulatos túlélő-horror feldolgozásának (inkább: kibelezésének). Valaki állítsa meg ezt az embert...

XBOX + PIZZA: A NYERŐ PÁROSÍTÁS

A *Microsoft* a Doboz japán népszerűségét növelendő az Aoki's pizza-hálózattal lépett szövetségre. A pizzaárulda február végéig kínálja a speciális *Xbox campaign set*-et: egy négyfelé vágott pizzáról van szó (a közepén így X-et formáz), ízlés szerint variálható feltétekkel – az összetevők között olyan, számunkra kissé furcsa, de a helyiek körében rendkívül népszerű komponensek találhatók, mint a tonhal + tojás, vagy a csirke teriyaki + majonéz kombó. Az ételt egy speciális, Xbox formájú és színezésű dobozban kapja kézhez a vásárló: ez a pizzán kívül egy szelvényt is tartalmaz. A szelvényt kitöltve és visszaküldve Xbox-ot, valamint Amped 2-őt nyerhetnek a szerencsés japán pizzafalók.

ÚJABB „TALES OF...” JÁTÉKOK A NAMCO-TÓL

A *Namco* tovább üti a vasat: nem egy, nem kettő, hanem kapásból négy „Tales of...” folytatáson munkálkodnak éppen. A **Tales of Legendia** a Cube-os tábort boldogítja még 2004-ben – a Tales of Symphonia direkt folytatásáról van szó (marad a Multi-Linear Battle System, a GBA-összekapcsolhatóságot viszont fejlesztik); Playstation 2-őn pedig a **Tales of Truthia**-nak (ez a Tales of Eternia folytatása lesz) örülhetünk. A **Tales of Phantom 2** PSOne-ra érkezik, és a GBA tulajok is kézhez kapnak egy új Tales-t: ennek egyelőre még nincs címe – annyi biztos csak, hogy a Nintendo fogja kiadni.

XBOX 2: INFORMÁCIÓK AZ ÚJ DOBOZRÓL

Újabb adatok az Xbox 2 háza tájáról, ezúttal a MercuryNews értesüléseire alapozva: a következő Xbox processzorai 64 bites technológiát használnak, és az IBM szállítja őket. A processzorok jelenleg is fellelhetők: a high-end G5-ös Apple PowerMacek szívét hasonló procik alkotják. A grafikai alrendszerért továbbra is az ATI felelős: ez nagyjából háromszor akkora teljesítményt lesz képes kipréselni magából, mint a cég legújabb (PC-kbe szánt) R400 kódnevű videókártya-szériája. Minimum 256 mega RAM-ot találunk majd az Xbox 2-ben – könnyen elképzelhető, hogy a végső specifikáció fél giga memóriát tartalmaz majd. Az Xbox1-kompatibilitás jelenleg erősen kérdéses: a Microsoftnak állítólag nagyon sok pénzébe kerülne (licencek – a jelenlegi architektúra ugyebár Intel/Nvidia alapú) megoldani a problémát, az egyik fő szempont pedig továbbra is egy viszonylag olcsón előállítható konzol létrehozása.

Hasonló megfontolásból (költséghatékonyság) valószínűleg a merevlemez is ugrik a gépből – kivéve akkor, ha a Playstation 3-ban lesz merevlemez. A játékállásokat hagyományos memóriakártyákra lehet majd menteni. A fejlesztők ezt ellenzik a legjobban: *Tim Sweeney* (Unreal engine apukája, az Epic egyik főhonchoja) szerint a tisztességes online játékhoz szükség van merevlemezre: valahol tárolni kell a letöltött adatokat és pályákat.

A következő generációs játékokat már fejlesztik: ugyan még senki nem kapott fejlesztőkészleteket a Microsofttól, de mind az EA, mind az Activision (és persze maga az MS) is nekilátott a munkának – állítólag G5-ös PowerMaceket használnak a részben hasonló specifikációk miatt.

A megjelenés időpontja kérdéses: a Microsoft jelenleg a Sonyra vár, az Xbox 2 belső tartalma akár még jelentősen változhat is attól függően, hogy a japán elektronikai óriás mit (és hogyan) pakol bele a PS3-ba. A Sony pedig a jelek szerint nem sieti el a dolgot: lehetőleg minél többet ki akarnak facsarni a jelenlegi konzolgenerációból, mielőtt új gépet dobnának a piacra (plusz év végén ott lesz nekik a PSP, mint új masina). Elemzők szerint ezért a PS3 2006-ban fog csak megjelenni: kérdés, hogy a Microsoft vár e addig, vagy (ezúttal) magához ragadja a kezdeményezést.

Liquid

MOBILTELEFON TESZTEK
NOKIA 3200, NOKIA 6600, LG G7020

MOBILOM AZ ÉLETEM

Lehet simán csak használni, de lehet imádni és gyűlölni is; akárhogy is, abban *megegyezhetünk*, hogy a mobiltelefon manapság, 2004 elején már nem luxuscikk, hanem a mindennapok megszokott használati tárgya. Ebből adódóan a mobiltelefon, és minden vele kapcsolatos szolgáltatás, kezdve az SMS küldéstől a különböző extra kiegészítőkön át a letölthető háttérképekig iszonyatosan pörgő iparággá nőtte ki magát. De a legnagyobb üzlet – vagy nevezzünk inkább *kunsztnak*, ez a szó most nagyon ideillik – mégis maga a készülék. A nagy, uralkodó és kisebb, feltörekvő gyártók követhetetlen, ép ésszel felfoghatatlan iramban dobják piacra újabbnál újabb, egyre komolyabb szolgáltatásokkal teletömött, néha már-már számítógép bonyolultságú masináikat. Mi kipróbáljuk őket, használjuk egy ideig, aztán elmondjuk nektek, amit tapasztalunk...

NOKIA 3200

A **Nokia 3200** az egy korábbi 576 Konzolban már tárgyalt Nokia 3100 nagyobbacska, némileg kibővített tudású testvére. A képernyője gyakorlatilag ugyanaz – ami ugye nagyon jó dolog, hiszen már a 3100-át is az (árfekvéséhez képest) kiváló, a magasabb kategóriájú (és jóval drágább) Nokia mobiloktól örökölt kijelzője miatt dicsértük. Itt ugyanezt kapjuk: 128x128 pixel felbontású (aktív fizikai mérete: 27.3 mm x 27.3 mm), 4096 színt megjeleníteni képes displayről van szó, a kistesóhoz hasonló nagyon jó – és szintén állítható erősségű – háttérvilágítással megáldva.

Lássuk a két telefon közti különbségeket! Az első szembetűnő dolog a Nokia 3200 billentyűzete: a felső szekcióban itt is egy négy irányú, középen is benyomható Navi gomb kapott helyet – ezt a játékoknál, illetve a menüben való bóklászás esetén még mindig roppant kényelmesen és hatékonyan lehet használni. A többi gomb kiosztása viszont abszolút szokatlan. Kör alakú „billenő" gombok, mindegyiken két szám – igen, jól olvasátok, a gomb alsó részének lenyomásával tudunk (például) négyest, míg felfelé mozdítva egyest tárcsázni. Az elrendezés logikus, de elsőre nagyon furcsa: a magam részéről még soha nem találkoztam (telefonnál) ilyen megoldással. Némi gyakorlás után persze bele lehet jönni, de... maradjunk annyiban, hogy a 3200 általános dizájnjába abszolút beleillik, viszont valószínűleg nem minden korosztály fogadja majd lelkesen – ami érthető is, hiszen a 3200-vel a Nokia gyaníthatóan elsősorban a fiatalokat (és azon belül is valószínűleg a leányzókat) célozta meg.

Ezt a feltételezést támasztja alá az átlátszó előlap, és az alá illeszthető (akár házilag is nyomtatható / festhető / rajzolható !) színes papírfedél. Jópofa ötlet, csodálom, hogy eddig senki másnak nem jutott az eszébe. Mit mond erről a Nokia: *„Végre egy készülék, melynek segítségével kiélheted határtalan kreativitásodat. Sőt, aktuális hangulatodnak megfelelően olyan „ruhába" bújtathatod, amilyenbe csak akarod! Válassz egy fotót a kedvenc újságodból vagy készíts egyet a beépített fényképezőgéppel! A Te ötleted, a Te egyéniséged!".* Az idea telitalálat! El tudom képzelni, ahogy kislányok vadul vagdossák ki kedvenc fiúcsapataik képét, és illesztik a borítás alá, de találkoztam már olyan kis nokiás „füzetekkel" is, melyekből egy csomó különböző stílusú „ruhát" lehet kivágni.

Amiben a 3200 lényegesen többet nyújt a 3100-nál, az a kamera. Bizony, van benne digitális fényképezőgép (ritka vendég ebben az árkategóriában!): 352x288-as felbontású képeket tudunk vele készíteni (a 10 másodperces időzítőnek hála akár saját magunkról is), és az egyszerűen kezelhető képszerkesztővel utólag editálhatjuk is művünket. A kép kapásból mehet be háttérnek, vagy MMS-ben (maximum 100kb terjedelem) rögtön továbbküldhető.

A Nokia 3200 egy klassz kis telefon, de mindenkinek nem ajánlanám: egy meglett férfiember kezében például kifejezetten hülyén mutat – ez a készülék nevetgélő tinilánykákhoz és hirtelenszőke hiphop gyerkőcökhöz illik. Szolgáltatásokkal rendesen el van látva, van benne ugye a kamera (ez mondjuk inkább játékszer a kis felbontás és korlátozott színmélység miatt), jópofán néz ki – ha lenne iskoláskorú húgom, biztos ilyennel lepném meg.



LG G7020

„Egy stílusos telefon az igényes üzletembereknek" – mondja az LG Electronics weboldala a **G7020**-ról. „Klassz női telefon" – mondta Martin apu, mikor a kezembe nyomta a készüléket. Az igazság szerintem valahol a kettő között van. A G7020 széthajtható, duplaképernyős mobil: dizájnos kis dög, a magam részéről mindig is kedveltem az ilyeneket, talán azért, mert nálunk nincsenek annyira elterjedve, mint az Államokban vagy Japánban. A külső képernyő alapállapotban az időt mutatja, hívásnál pedig a szükséges információkat (értsd: hívó adatai). A belső display 128x160 pixel felbontású, egyszerre 65 ezer színt képes megjeleníteni. A telefon összehajtva picuri (fizikai méretek: 88x45x22.5 mm) – egy nagyobb tenyérben szépen eltűnik –, széthajtva pedig pont megfelelő méretű, kényelmesen tartható. Pozitívum, hogy nem kell két kéz a szétpattintásához: kis gyakorlással egy kézzel is uralni tudjuk a készüléket.

A kis mérethez kis súly párosul, éppen ezért a G7020 tipikusan az a mobil, amit tanácsos nyakba akasztva hordani: öltönyös-nyakkendős üzletembereknél valószínűleg nem hozná ki jól magát, de a hétköznapi felhasználóknak érdemes rábogozni egy nyakbavalóra a kicsikét. Ami meglepett, az a telefon hangereje: nem a csengőhangokról van szó, hanem a normál beszélgetés hangerejéről (ez állítható persze) és tisztaságáról – nem tudom, hogy a hangszórók minősége teszi e, de a hozzám hasonló, öregkorukra :-) lassan süketülő versenyzőknek kifejezetten kellemes meglepetés.

Az LG G7020 menürendszere szintén megérdemel egy nagy piros pontot. A nagy(obb) képernyő lehetőségeit jól kihasználó, színes és animált (!) ikonok közül válogathatunk, a funkciócsoportok teljesen logikusan vannak elrendezve, nem kell félórát keresgélni ahhoz, hogy átállítsd az időt, vagy elnémítsd a telefont, ha beülsz egy moziba. Mivel az LG a telefont bizniszmeneknek szánja, beépítettek pár nekik hasznos funkciót is: ezek közül a legszimpatikusabb a harminc másodperces hangfelvételek készítése volt – kitűnő emlékeztetőket gyárthatunk így magunknak anélkül, hogy hosszasan bíbelődnénk a szöveg begépelésével. A telefon elég gyorsan feltölthető (az újabb Nokiákat azért nem veri meg), 400 órás készenléti, és nagyjából négy óra beszélgetési időt biztosítva.

Mindent összevetve teljesen rendben van a G7020: csak a játékok nem tetszettek rajta. Az alapból feltöltött kínálat kizárólag kártyajátékokat vonultat fel, amikkel szerintem nem lehet (pontosabban: nem érdemes) pár percet játszani – a mobilos játékoknak pedig ugye elsősorban ez a gyors szórakoztatás lenne a fő funkciójuk. Maga a telefon ettől függetlenül egy nagyon korrekt kis szerkezet, bátran ajánlom mindenkinek, aki a mostanság dúló fiatalos dizájntól kissé eltérő, elegáns mobilt szeretne a zsebében (vagy a nyakában) hordani.

Liquid



NOKIA 6600

Dühös vagyok a Nokiára, mégpedig nagyon. Ha megpróbálok egy multinacionális, abszolút piacvezető cég „fejével" gondolkodni, talán megértem a céljaikat; de így, vásárlóként, sőt mondhatom, hogy *fogyasztóként* igen komoly átverésként, vagy talán inkább szívatásként élem meg, hogy a Nokia szinte kéthavonta dob piacra egy új telefont, ráadásul minden kategóriában (az alsóban és a luxusban egyaránt), kínosan ügyelve arra, hogy ezek az új készülékek lehetőleg mindig valami „létfontosságú" dologban legyenek többek, mint elődeik.

Legutóbbi telcsim egy Nokia 3650-es volt, amit óvatosan fogalmazva is gusztustalan külseje (akkora, mint egy egykezes kézi súlyzó) és meglehetősen furi (megint finom voltam, és nőies) billentyűzete ellenére egyből megvásároltam, miután leteszteltük itt a Konzolban: akkoriban ugyanis ez volt az egyetlen megfizethető, normális kamerával és tényleg mutatós kijelzővel ellátott masina. (Tudom, tudom, akkortájt már volt a „mátrixos" Samsung, de én Nokia párti vagyok. A 6610-es is tetszett akkoriban – külsőleg ugyanis tényleg pofás, a képernyője viszont borzalom a 3650-hez képest, és kamera sincs benne.) Mit mondjak: fotózás terén kiválóan vizsgázott a gép! Csináltam vele pár ezer gyönyörű képet; sokszor annyira örültem, hogy épp kéznél van egy fényképezőgép; áldottam az eget, hogy megvettem. Egyébként viszont utáltam – állandóan lefagyott, kiakadt, leakadt, összezavarodott; már-már PC-s Windows-szerű kifagyásokat és agyhalálokat sikerült produkálnom vele. Aztán azt sem értem, hogy egy csomó pofonegyszerű kényelmi funkciót miért hagytak le a 3650-ről – ölni tudnék pl. azért, hogy a telefon memóriájából miért nem lehet egy az egyben átmásolni a névjegyzéket a SIM kártyára? Elég finom kis buli mondjuk 200 nevet egyenként átnyomni...

Aztán pár héttel ezelőtt egy óriásplakáton megláttam a 6600-át. Frankón megtetszett férfias külseje (gyönyörűnek tartom a Samsung E700-asát is, a legszebb létező telefonnak, de én nem hordanám, túl csajos – inkább a barátnőmnek vettem egyet), de a kis, eddig leginkább csak a Sony-Ericcsonokra jelemző joystick valahogy riasztott. Egészen addig nem is terveztem telefoncserét, amíg egy nap meg nem kaptuk tesztelésre a 6600-át... Ez a telefon ugyanis *mindent tud*, amit az én 3650-esem tudott, csak mindent SOKKAL jobban, okosabban, kényelmesebben. Kijavították a hibákat, átdizájnolták a be nem vált megoldásokat – itt volt az idő, hogy *váltsak*...

Ez az új Nokia dög azt hiszem minden férfi álomtelefonja! Robosztus (125 gramm), masszív (108.6x58.2x23.7 mm), jól kézben tartható, ugyanakkor finom, a méreteihez képest elegáns, játékos szappantartóra hajazó külseje egyből belopta magát a szívembe. Eddig két színkombinációban láttam: sötétszürke-fényesezüst, illetve sötétszürke-kályhaezüst – mindkettő nagyon faintos, szép, egyik sem hivalkodó.

A víz ver az olyan telefonoktól, melyeket ha megfogok, recsegnek-ropognak, majd' szét akarnak esni. A 6600 nem ilyen, ami kifejezett előrelépés, végre a burkolata is tökéletesen passzentosan illeszkedik, ami eddig nem túlzottan volt a Nokiák erőssége. (A 3650-esem képernyője alá folyton bement a szösz a zsebeimből – úgy nézett ki, mintha állandóan esne a hó a telcsiben –, a falra tudtam tőle mászni!) A készülék gombjai jól nyomkodhatók, kellemes a tapintásuk, jó a „nyomkodási hangjuk", és elég nagyok is, de valami minimális szinteltolás, vagy szimmetria-megtörés azért nem ártott volna köztük – SMS írás közben többször előfordult, hogy mellényúltam. Az elosztásuk klasszikus (semmi UFO kezeknek tervezett csicsa!), és bár a hívó/elutasító gombok a telefon peremeire lettek kitolva, ezt is meg lehet szokni egy nap használat után.

A kis joysticktól, mint mondottam először idegenkedtem, de aztán megszoktam. Megbarátkozni nem tudtam vele, mert hosszabb mozdulatsorokat szerintem nem jó kivitelezni, elfárad, görcsöl az ujjam, és gyakran le is csúsztam róla. Tagadhatatlan, hogy segítségével pár funkció sokkal gyorsabban beüzemelhető, mintha a választógombot is alkalmaznánk, hiszen a grafikus ikonos menüben csak odalépünk vele, ahova akarunk, majd a joy benyomásával kattintva választunk. Mondom, nem az igazi, de hirtelen nem is jut jobb megoldás az eszembe – az N-Gage 8 irányú billenős gombja mondjuk csúcs, de az erre a telefonra nem férne rá...

A 6600 képernyője *vizuális orgazmus* a 3650-hez képest. Gyönyörű, éles, és végre jó a felbontása. (A konkurencia már rég alkalmazza a 65K színű kijelzőt, *végre* a Nokia is észbekapott.) A pontosság kedvéért: 65.536 színárnyalatot képes a TFT screen megjeleníteni. A képernyő mérete 176x208 pixel. A kamerája is bődületes: ezzel már tényleg „normális" (telefonos viszonylatban) képeket (normál, portré és éjszakai módban – ez utóbbi *tényleg* működik rossz fényviszonyok között is!) lehet csinálni (amik PC-re juttatva is élvezhetőek, 640x480), tudja a 2x digitális zoomot (közelítést), az időzítést, és mozgóképet is elfogadható minőségben (176x144 vagy 128x96) képes rögzíteni, természetesen hanggal együtt. Komoly a RealOne videó-lejátszója is.

A 6600 mindent tud, amit egy átlagember telefontól elvárhat, sőt annál sokkal-sokkal többet is. A Nokia valamennyi ismert alkalmazása fut rajta (fullos naptár, világóra, mindenféle mértékegység átváltók, böngésző, mobiltárca, Java stuffok), de én a híváson és az SMS küldésen kívül komolyan, szinte semmit sem használok, így ezekről nem is akarok hosszan értekezni. Szeretem az ébresztését (aktiváláskor kiírja, hogy mennyi idő van még hátra), az ébresztőhang pedig kifejezetten diszkrét, mégis hatásos. Néha szoktam a számológépet is használni, ezzel sem volt semmi bajom. Természetesen a készülék háromsávos (E900/1800/1900), a világ szinte bármely hálózatában működik. Tud hangfelismerő- és gyorstárcsázást, megérti a hangutasításokat („hívd fel anyámat"), és van beépített, jól funkcionáló kihangosító is. A telefonnak 6MB belső memóriája van, ebbe minden belefér, és alapból egy igen nagy plusz memóriakártyát is adnak hozzá.

A 6600 csörgéseitől egyáltalán nem vagyok elájulva. Gyalázatosan rosszul is szólnak, meg nem is jók. (A Samsung E700 például hi-fi torony ehhez képest.) Az tetszik, hogy végre vannak „rendes" hangok is, nem csak az idióta zenék, én például a kakaskukorékolást használom, de egy macskanyávogást még tudtam volna értékelni.

Eddig nem nagyon foglalkoztam azzal, hogy a telefonomat PC-vel is összekössem, de ez a 6600 most egy teljesen új, izgalmas világot nyitott meg előttem, amióta beszereztem egy Logitech Bluetooth-os billentyűzetet. A Bluetooth kapcsolat segítségével azt pakolok a telefonra, amit akarok! Nem tudom, hogyan működik a telcsi képkezelője, de hagyományos, digitális géppel csinált, papírkép minőségű fotókat is könnyedén dobok be háttérképnek, vagy akár internetről letöltött wallpapereket, PS2-es dobozképeket, emulátorokkal lopott retro screenshotokat is – tulajdonképpen *bármit*. Borzalmasan tetszik, és ez még csak a jéghegy csúcsa, hiszen nem csak képeket, hanem csengéseket, videókat, sőt, *komoly* játék- és felhasználói programokat is lehet a 6600-ra tölteni! (Láttam például egy olyan térkép-alkalmazást, ami Európa nagyvárosainak utcarajzát mutatja!)

A 6600 egy hónapos használata során gyakorlatilag kizárólag csak pozitívumokkal találkoztam. A készülék kezelhetősége, funkciói, azok menedzselése tényleg hibátlan. Szinte soha nem éreztem azt, hogy egy-egy funkció beizzítása körülményes lett volna, és nem is hiányoltam belőle semmit. Jó és gyors vele SMS-t küldeni, telefonszámokat beírni, híváslistákat ellenőrizni.

Egy dolog volt csupán, ami zavart, és ez 3650-es örökség: ez a telefon is *idegesítően belassul néha*, amikor több dolog egyszerre történik rajta (mondjuk megjön egy elküldött SMS jelentés, de közben már törölsz valamit az „Elküldött" mappából, esetleg a névjegyzékben babrálsz, közben van egy bejövő hívás) – még ha olyan mértékben nem is, mint a 3650. Kifagyasztanom még nem sikerült, de 3-4 másodperces, „kiakadós" képernyőt és leragadt kurzort már nem egyszer csináltam vele.

Összességében a 6600-át csak ajánlani tudom. Engem meggyőzött, meg is vásároltam. Ebben a pillanatban nem is tudok nála jobb telefont, sem olyan kényelmi vagy luxus funkciót, ami más gyártmányban már benne lenne. Talán csak egy dolog – a napokban láttam, hogy a konkurencia már kiadott egy vakuval ellátott telcsit. Ez egy nagyon fontos és jó dolog, sajnálom, hogy a 6600-ban nincs benne. Mindegy, *emiatt* még biztos nem fogom lecserélni...

Martin



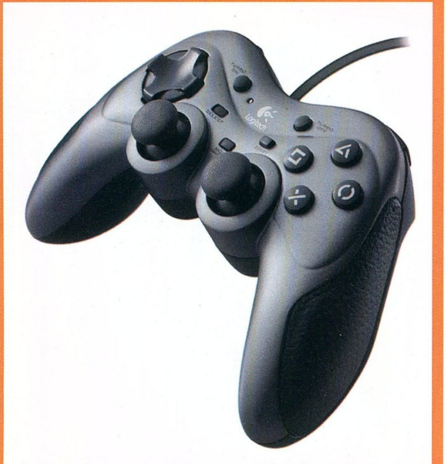
HARDVER ROVAT



Logitech PS2 Cordless Controller



Logitech Xbox Cordless Controller



Logitech Extreme Action

Két hónapja a Datel árasztott el minket különböző kiegészítőivel, most pedig a Logitech tette meg ugyanezt. Konzolos berkekben ez a név legfeljebb a Gran Turismo 3-hoz kiadott kormány miatt ismert, de úgy látszik, hogy az igényes termékeiről ismert cég immár nagyobb figyelmet fordít ránk, „nem PC-sekre" is. A hatalmas pakkban volt három kontroller, egy egér, illetve két böhöm nagy doboz, kormányokkal kibélelve.

EGÉRSZTORI – MÁSODIK RÉSZ

Akik olvasták a decemberi számban elmélkedésemet a Datel-cuccokról, talán emlékeznek, hogy mennyire nem voltam megelégedve az ő egerükkel. Ezért aztán a nagy kupacból a Logitech rágcsálóját próbáltam ki először, lévén PC-n is az ő termékeiket használom. Őszinte megelégedéssel nyugtáztam, hogy a **Logitech Optical Mouse** egy mai korhoz készült kiegészítő: már nem az idegesítő, folyton tisztogatásra szoruló golyós megoldást alkalmazza, hanem, mint neve is sejtetni engedi, optikai vezérlést használ. Ez azt jelenti, hogy egy kis fénycsóvát bocsát ki az alján (használat közben ettől király módon vörös fénnyel világít), és annak segítségével határozza meg mozgásának irányát és sebességét. Ez számunkra egy rendkívül kellemes következménnyel jár, a már említett kettőn kívül (nem kell tökörészni a golyóval + jól néz ki), mégpedig azzal, hogy szinte bármilyen felületen használható. Nem kell neki asztallap, kitűnően elboldogul egy könyvön, a kanapén, de most próbáltam ki, és a pulóverem ujján mozgatva is érzékelte az irányokat. Ráadásul a két gomb mellé jár egy görgő is, amit érdemes minden játékban a fegyverváltásra beállítani. Eddig tehát minden *csillagos ötös;* a gond akkor van, amikor megnézzük a támogatott játékok listáját. Nem kell sokáig olvasnunk, ugyanis hét darabból áll a felsorolás, ráadásul mindegyik játék régebbi, egyik sem fiatalabb egy évesnél. Név szerint a Half-Life, a Red Faction 2, a Rune, az Unreal Tournament, a Soldier of Fortune, a Star Trek Elite Force és az Age of Empires 2 ismeri fel. Akármilyen jó cuccról legyen is szó, ha nem tudjuk kihasználni, akkor nem éri meg beszerezni. Ha tehát nem vagy a fenti játékok valamelyikének extrém módon elkötelezett híve, akkor **egyelőre** nem sokat tudsz kezdeni vele. A Logitechnek le kellene ülnie a különböző játékfejlesztőkkel, és rábeszélni őket az egér támogatására – különben nem sokan fogják megvenni ezeket...

KONTROLLERT A KÉZBE

Kezdjük a sort a hagyományos PS2-kontrollerrel, mely a hangzatos **Logitech Extreme Action** nevet viseli. Alakja tulajdonképpen hasonlít az eredeti Dual-Shockéra, a legfőbb különbség, hogy nagyobb kezek számára kényelmesebb lehet, mert a fogórész sokkal hosszabb lett. A további kényelmet szolgálja, hogy a kontroller oldalát bőrborítás fedi, amely ugyan nem túl puha, de ha sokáig játszunk, akkor a különbség azért érezhető – ezen nem fárad el, nem nyomódik meg annyira a tenyerünk. A kábel *jóval hosszabb*, mint a hivatalos irányítónál, ami szintén igen hasznos dolog!

Vegyük akkor sorra a gombokat, amelyek legalább olyan fontosak a kontroller megítélésében, mint maga a kinézet, a design. Balról jobbra haladva kezdjük az ismerkedést D-paddal. Ez teljesen más megoldású, mint a Sony sajátja, nem négy különálló kis gomb van, hanem egyetlen nagyobb kör alakú. Bár eleinte azt gondoltam, hogy nem fog rendesen működni, kellemeset csalódtam. A kontrollerek teszteléséhez a Tony Hawk's Undergroundot neveztem ki kísérleti állatnak: ugyanis itt rendkívül fontos a precíz és gyors irányítás. Az Extreme Action D-padja pedig jelesre vizsgázott a THUG-ban, az átlós irányokat éppoly magabiztossággal lehetett előhozni, mint a többit – még kevesebbszer hibáztam, mint a Dual Shocknál. Az analóg karokkal már több problémám volt, ugyanis ezek túl magasra emelkednek, túl sok időt vesz el, ha mondjuk a jobb kar és a gombok között kell váltani. Ez ugyan a THUG-ban nem jelentett gombot, de a külső nézetes akciójátékoknál zavaró lehet. A másik hibája a karoknak, hogy a Start és a Select gombokat közvetlenül ezek mögé helyezték, így azok lenyomása kisebb nehézségekbe ütközik, ami néha szintén lehet dühítő. A harmadik probléma volt a legzavaróbb: túl könnyen mozdíthatóak a karok, így amikor precíz manőverezésre van szükség, akkor nem mindig válnak be. Ezek felett kapott helyett a turbo-mód be- és kikapcsolására hivatott két gomb is. Az egyre bonyolultabb játékok világában ezekre egyre kevesebb szükség van, de azért persze nem baj, hogy van ilyen. A négy gomb megint remekül viselkedik, pontosan ugyanúgy, mint ahogy azt a Sony kontrollerén megszokhattunk már. Ugyanez a helyzet a flippergombokkal is, ezeket is mintha csak onnan emelték volna le. Az Extreme Action tehát egy szolid, kényelmes, megbízható kontroller, amit főként a nagyobb kezű emberek fognak értékelni. Nem csak a nagyobb fogórész miatt, de azért is, mert az egész sokkal masszívabb, mint a törékenynek tűnő Dual Shock. Szerintem a falhoz vagdosást is jobban bírja, de azt a tesztet azért nem végeztem el :).

Kettes számú áldozatom a **Logitech PS2 Cordless Controller** volt, amely legfőbb jellegzetessége, hogy nem kell zsinórral foglalkozni, elég, ha a vevőállomást bedugjuk a PS2-be, és minden további nélkül játszhatunk is a kanapéról. A kísérő könyv hat méteres távolságot említ, én ennél kicsit távolabbról is tudtam használni különösebb gond nélkül. A gépezet 2.4 GHz-es rádióhullámon kommunikál, és tökéletesen működött, sosem volt gond az adatátvitellel. Minden gombnyomás jól kifejtette hatását, ráadásul azonnal. A technológia ráadásul olyan fejlett, hogy ha több ilyen Cordless Controller működik egy szobában, akkor automatikusan keresik meg saját vevőegységeiket, nem kell külön csatornákat állítgatni, mint a Nintendo WaveBirdjénél. Négy AAA elemmel működik, ha be van kapcsolva a vibrálás, akkor 50 órát ígérnek, ha nincs, akkor százat. Az elemspórolás érdekében ha egy percig nem nyúlunk a kontrollerhez, akkor kikapcsol; de az első gombnyomásnál ismét villámgyorsan aktiválja magát.

Itt is menjünk végig szép sorjában az egyes funkciókon – ám előre szólok, hogy itt lényegesen kevesebb dicséret fog elhangzani. A D-pad itt is kör alakú, de teljesen más kidolgozást kapott, és ez bizony meg is látszik. Az egyes irányok nincsenek jelezve rovátkákkal vagy valamivel (illetve kézzel észlelhetetlen dudorokkal „oldották meg" ezt), így csak találomra nyomogathatjuk őket. Így hát nem is lehet csoda, hogy a THUG szinte játszhatatlannak bizonyult, többször adtam elő más mozdulatot, mint amit szerettem volna. Az analóg karoknál sem javult sokat a helyzet, mégpedig azért nem, mert szinte semmi ellenállást nem fejtenek ki, egy pici ujjmozdulat, és máris maximumig toltuk el. Ez szinte minden játékban idegesítő lehet, a próba kedvéért megnéztem a kormánytesztre előkészített Need for Speed Undergroundot, ott például szinte irányíthatatlanok az autók. A funkciógombokkal is akadtak problémáim, ezek is a könnyen mozdítható kategóriába sorolhatók, úgy működtek, olyan lazán viselkedtek, mintha egy leharcolt Dual Shockot nyomogattam volna. A flippergombokkal szerencsére nem sok baj van, legfeljebb annyi, hogy kisebb kezűek nehezen fogják elérni az L2-t és az R2-t, ezek ugyanis sokkal mélyebben vannak, mint a legtöbb kontrolleren. Egyébként a kisebb kézzel rendelkezők amúgy sem fognak játszani ezzel,

hiszen a Codrless Controller szinte *idomtalanul nagy* lett, úgy tornyosul szegény Dual Shock fölé, hogy az eltörpülni látszik. Technológia *jeles*, design és használhatóság viszont *csapnivaló*.

Az utolsó kontroller, amit szerencsém volt kipróbálni, egy **Logitech Xbox Cordless Controller** volt. Ez lényegében a fenti irányító Xbox-os változata, ám mivel jó néhány hónappal később jelent meg, mint az, a Logitechnél a legtöbb hibát ki tudták javítani, ami azt jellemezte. A drótnélküli technológia itt is hiba nélkül működött, sőt, kicsit messzebbről is tudtam vele játszani, mint a PS2-es változattal. Ez persze mindegy, mert ennek legfeljebb akkor van jelentősége, ha valaki egy háromméteres kivetítőn játszik, ahol számít, hogy ne két méterre üljön a vászontól. Az adatátvitel hatékonysága tehát hasonló, így az energiafelvételük is megegyezett: négy AAA elem, 50 óra vibrálással. Sőt, a vibrációt itt nem is lehet kikapcsolni, de hát ekkora játékidőnél erre tényleg nincs is szükség. A vevőkészüléket itt is a gépbe (persze itt egy Xbox-ba) kell csatlakoztatni, és azon helyezkednek el a slotok a memóriakártyáknak. Ezzel még semmi baj nincs, viszont ez egyúttal azt is jelenti, hogy az Xbox Live-hoz használhatatlan – hiszen a fejhallgatónkat ott az egyik ilyen slotba kellene helyezni. Gondolom a drótnélküli adatátvitel sebessége nem engedi meg, hogy akár 16 személy pofázását is közvetítse a levegőn keresztül, de hát ettől még nem sajnálom kevésbé a dolgot. Azt persze tudom, hogy ez – remélhetőleg csak egyelőre – nagyon kevés embert érint nálunk, úgyhogy ez nem egy nagy negatívum.

Ismét vegyük szemügyre a gombokat, és kezdjük megint a D-paddal. Ezt teljesen lecserélték, leginkább a korábban ismertetett Extreme Actionre szereltre emlékeztet, és ahhoz mérhető precizitással működött. Itt is a THUG volt a mérce, és ismét csak nem kellett csalódnom. Az analóg karok másként vannak elrendezve, mint a PS2-es irányítókon, lévén itt a Microsoft új hivatalos gamepadja, a Controller S volt a minta. Megvallom, nekem ez az aszimmetrikus elrendezés jobban kézre áll, itt is örültem neki. A karok kialakítása jobb lett, a dombornyomásos tetejük sokkal barátságosabb, mint a PS2-es változat éles pereme. Viszont a karok ellenállásával a Logitech megint mellényúlt. Csak hajszálnyival kell több erőfeszítés az elmozdításukhoz, mint a PS2-esnél, így a THUG például nem játszható vele (igaz, én azt mindig is a D-paddal irányítottam). A Project Gotham Racing 2-ben is nagyon óvatosan kellett kanyarodnom, ha nem akartam kicsúszni vagy megpördülni. A színes gombok ellenben nagyszerűen viselkedtek, itt egyetlen megjegyezni valóm van: a fehér és a fekete gombok túl közel vannak az A-hoz, illetve a B-hez, nem egyszer nyomtam meg őket véletlenül. A flippergombokat mintha csak a Controller S-ről szerelték volna át ide, ezek tökéletesek voltak.

KORMÁNY, AUTÓ NÉLKÜL

Most pedig következhet a csúcs, minden kormányok legjobbika, a **Logitech Driving Force Pro**. Ez a PS2-es kormány kifejezetten a Gran Turismo 4 számára készült, csak mivel azt elhalasztották, így mégis a nélkül jelent meg. Már volt szerencsém néhány kormányhoz, de *egyik sem volt olyan minőségi termék*, mint ez. Két műanyag tartó segítségével rögzíthetjük az asztalon – ez a szoba berendezésétől függően okozhat gondokat, nekem például arrébb kellett cipelnem egy kis polcot, hogy azon rögzíthessem. A kormányt a PS2 egyik USB-nyílásába kell csatlakoztatni, a pedálokat pedig a kormányon levő slotba kell dugni. Mikor összeszereltem, nagyon vadul nézett ki, igazi sportkocsi-belső benyomását keltette a polcom. Na jó, azt azért nem, de mindenesetre a kormány kinézete igazi telitalálat. Annak ellenére, hogy műanyagból készült, igen masszív és kényelmes. A közepén egy fémtárcsán az ismerős Gran Turismo-logo mosolyog, ez is jelezve, hogy minőségi termékről van szó. A kormányon minden gomb helyett kapott, legnagyobb meglepetésemre még az L3-R3 páros is. A D-pad 9 óránál, a funkciógombok pedig 3 óránál kaptak helyet, tökéletesen elérhető pozícióban. A Forma 1-es játékok kedvéért két sebváltó pöcök van a kormány alján is, de a többieknek még királyabb dolog jutott: egy kis gombfejű sebváltó kapott helyet a kormány jobb oldalán. Igaz, váltani nem realisztikusan lehet, a semleges helyzet mellett csak két állása van: a „felfelé váltás" és a „lefelé váltás". A pedálok is magas minőséget képviselnek, csak kicsit könnyen lehet őket benyomni, óvatosan kell kezelni őket.

A kormányt minden eddigi autós játék felismeri: Burnoutok és Colinok, NFS-ek és WRC-k, Forma 1-ek és még a Knight Rider is. Ezeknél a kormány 200 fokban képes elfordulni, ami kicsivel több, mint az előző Driving Force 180 fokos távja. A Gran Turismo 4 viszont ennél sokkal többet hoz ki a gépből, nem véletlen, hogy ahhoz fejlesztették ki, együttműködve a Polyphony Digital csapatával. Az a játék ugyanis 900 fokos tekerést is kezelni (az két és fél fordulat!), így végre lehet realisztikusan, nagy lendülettel tekerni a kormányt. Sajnos a GT4 Prologue nem volt nálam akkor, amikor a kormány, úgyhogy végtelen sajnálatomra nem tudtam kipróbálni. De a játék és a kormány hihetetlen minőségéből arra tudok következtetni, hogy az élmény megfizethetetlen lesz! Apropó, fizetés – a Driving Force Pro meglehetősen drága cucc; a magyar árát nem tudom, de Amerikában 150 dollárért mérik, ami egész közel van a PS2 180 dolláros árához. De hát ez így van rendjén. A minőséget meg kell fizetni, **ennél jobb minőség pedig egyszerűen nincs a piacon!**

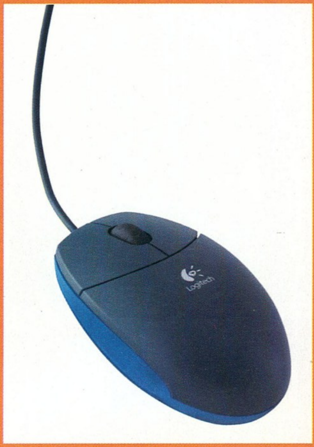
A második kormány GameCube-hoz jelent meg, ez egyszerűen a **Logitech GameCube Force Feedback Wheel** nevet viseli. Ez lényegesen egyszerűbb konstrukció, mint a fenti kormány, de hát GC-n nincs is túl sok autós játék, leginkább a Need for Speedek említhetők meg, illetve a Burnoutok. Sajnálatos módon az utóbbi nem támogatja a kormányt, így kénytelen voltam kizárólag a NFS: Undergrounddal tesztelni. Hamar meg tudtam állapítani, hogy a minőség itt is megvan, az erővisszacsatolás remekül működik, és a kocsik is jól irányíthatóak. A gépezet kivitelezése viszont lényegesen olcsóbb, ez főleg a sebváltó kar hiányában, illetve a kormány alatti fülek ormótlanságán figyelhető meg. A gombok a hivatalos GameCube gombok, ugyanolyan alakúak és méretűek – csak a Z lett kör alakú (és könnyen el is érhető, nem úgy, mint a kontrolleren…). A kormányhoz alapállapotban egy műanyag talapzat jár, a pedálokat külön kell megvenni. Ravasz, nagyon ravasz (vagy mondjam inkább, hogy „szemét, nagyon szemét"?). A pedálok első ránézésre nagyon gagyinak tűnnek, de kipróbálva őket azt kell mondanom, hogy *jobbak*, mint a Driving Force Pro pedáljai! Méghozzá azért, mert sokkal nagyobb az ellenállásuk, és ezzel valósághűbb élményt képesek nyújtani. Külön bonusz, hogy a kormány közepén levő Logitech-logós fedőlapot le lehet cserélni: van lila, fekete és sárga is, így minden GC-hez lehet hozzáillőt viselni. Ez a kormány is magas színvonalú, csak az a kérdés, hogy játszol-e annyit GC-n autós játékokkal, hogy megérje megvenni? Ha igen, akkor ennél jobbat nem találsz!

Végezetül el kell mondanom, hogy nagy általánosságban igencsak meg voltam elégedve a Logitech szerkezeteivel. A Driving Force Pro a világ legjobb konzolos kormánya, de a kontrollerek (a PS2-es Cordless kivételével, az nagy mellényúlás volt) is tetszettek. A dobozokban mindenhol van magyarnyelvű használati utasítás, garancialevél, ez is igen szimpatikus dolog. Azt hiszem örülhetünk, hogy a legmagasabb minőséget képviselő Logitech – úgy néz ki – végleg átjött a konzolok világába!

Grath



Logitech Driving Force Pro

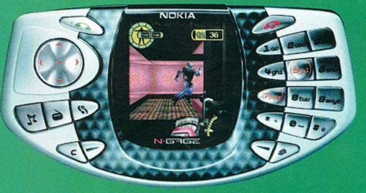


Logitech Optical Mouse



Logitech GameCube Force Feedback Wheel

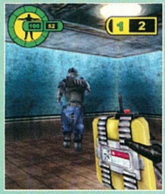
N-GAGE JÁTÉKTESZTEK

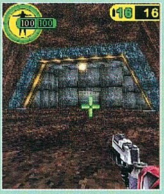


RED FACTION

Az N-Gage kezdő játékkínálatából egy dolog hiányzott nagyon: egy tisztességes lövöldözős anyag. A **Red Faction** első pillantásra tökéletesnek tűnik az űr betöltésére. Ismert cím, a játék anno szép köröket futott Playstation 2-őn, a téma is hálás (lázadás egy marsi bányászkolónián), és a fejlesztőcsapat sem ma kezdte az ipart. A játék elején felbukkanó Monkeystone logo ugyanis *John Romero* és *Tom Hall* társulását takarja. Tegnap született olvasóinknak: Romero volt az egyik kreatív elme a Doom és az egyes számú Quake mögött – ezután otthagyta az ID-t, saját céget alapított (Ion Storm), majd öt évig szöszölt az első játékán (Daikatana), majd annak csúfos bukása, és a dallasi Ion-részleg csődje után régi barátjával (a szintén előbb az ID-nél, majd az Ion Viharnál tevékenykedő Tom Hallal) új, kifejezetten a handheld piacra koncentráló csapatot gründoltak – ez lenne a Monkeystone.

A rövid játéktörténelmi lecke után lássuk, mi vár ránk a Red Faction N-Gage-es inkarnációjában! Sztori szempontjából gyakorlatilag ugyanaz, mint a PS2 verzióban: egy Parker nevezetű bányászt alakítunk a Marson, aki (sok társával egyetemben) megelégeli a nagyon gonosz Ultor Korporáció a munkásokat maximálisan kizsákmányoló magatartását és a kegyetlen bánásmódot, és csatlakozik a frissen kitört revolúcióhoz. Parker ugyan elvileg egyszerű bányász, de a játék tanulsága szerint automata pisztollyal jár munkába, és high-end lőfegyverek (shotgun, gépkarabély, gránát, rakétavető…) használatához is ért. A Red Faction PS2-es változata standard FPS volt, közepesen csavaros sztorival és látványos tűzharcokkal – a hasonló lövöldék közül leginkább az alatta futkosó GeoMod engine, és a motor által biztosított „robbantsunk nagy lukakat a falba" lehetőség emelte ki. Az N-Gage-es verzióból ez persze hiányzik, robbantgatni robbantgathatunk ugyan, de csak meghatározott helyeken (oké: PS2-őn sem lehetett *mindenhol* rombolni), amúgy Duke Nukem módra (ha meglátsz egy feliratot vagy egy repedést a falon, robbants – szinte biztos, titkos szoba rejtőzik mögötte). A játék ettől még nem lett sokkal rosszabb, de kétségtelen, hogy az eredeti RF-et helyenként nagyon megdobta ez a lehetőség. Természetesen a grafikát is a Nokia handheldjének tudáshoz igazították, nagy felbontású textúrákra, és részletesen kidolgozott környezetre vagy ellenfelekre senki se számítson. A grafika összességében még így is jónak mondható, zsebkonzolokon szokva vagyunk a bitmap-alapú megjelenítéshez, itt meg poligonok és textúrák fogadnak minket. A textúrák viszonylag változatosak, leszámítva a játék legelejét: Romero-ék az első pár, a bányák mélyén játszódó helyszín falait ugyanazzal az ismétlődő barna textúrával bírták behúzni – ez egyrészt csúnya, másrészt meg tíz percen belül roppant zavaróvá válik, az ember elveszve érzi magát a látszólag teljesen ugyanolyan folyósokon. A helyzet később javul, a katonai létesítmények egy kategóriával csinosabb (és főképp: változatosabb) köntösbe lettek öltöztetve. Az ellenfelek nem néznek ki rosszul, az animációjuk viszont kifejezetten darabos, és meghalni is elég gyatrán hallnak meg – nagy placcs, aztán egy vérfoltot maguk mögött hagyva örökre eltűnnek a pályáról. A framerate viszont az esetek döntő többségében teljesen kielégítő, csak nagyon forró helyzetekben (amikor hárman-négyen lövöldöznek ránk) tapasztalható szaggatás.







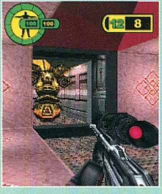


Mivel az N-Gage nem rendelkezik analóg karokkal, az irányítás a bal oldali digitális padra (mozgás) és a számgombokra alapoz. A kiemelt ötössel tudunk lőni, a mellette található négyessel és hatossal oldalazni, a kettessel ugrani, az egyessel/hármassal fegyvert váltani, míg a szintén kiemelt hetessel manuálisan célozhatunk. A kiosztás sajnos nem konfigurálható külön – a fentebb ismertetett default beállítás pedig nem a legszerencsésebb. Számtalanszor előfordult, hogy oldalazás helyett a manuális célzás gombját nyomtam meg (közel vannak egymáshoz) így össze-vissza nézelődtem ahelyett, hogy elugrottam volna a felém küldött lövedékek elől. A helyzet nem tragikus – szokni kell, legalább egy fél órát. Azt is látnunk kell ugyanakkor, hogy a mai handheld masinák nem az FPS-ek kompromisszummentes uralására lettek tervezve: ahhoz (minimum egy) analóg kar kéne. Mivel a pályákat a PS2 verzióhoz képest (néhol radikálisan) leegyszerűsítették, a tájékozódással és a mozgással a legtöbb esetben még így sem lesz problémánk – az ugrálással annál inkább. A Monkeystone helyében én ezeket a részeket vagy minimalizáltam, vagy teljesen kiirtottam volna a játékból: így is sok gombot kell nyomkodnunk, a nyögvenyelőre sikeredett ugrálós feladatokra igazán nem volt szükség.

A hangok és a zenék rendben vannak, egyikből sincs túl sok, de azok legalább tisztességes minőségben lettek digitalizálva. Az eredeti játék rengeteg kisebb átvezető animációt tartalmazott (jó sokat beszéltek közben) – ezeket itt (megint csak érthető módon) szövegablakokkal helyettesítették. Az egyjátékos módusz teljesítése után bekapcsolhatjuk magunkat a bluetooth-os deatchmatch örömeibe: ugyan csak ketten eshetünk egymásnak, de így is nagyon jó móka.

Az N-Gage-es Red Faction mindent összevetve korrekt konverzió, néhány bosszantó hibával. Mivel jelenleg ez az egyetlen FPS a platformon, nagyon nincs mivel összehasonlítani – ha ott lapul a zsebedben a Nokia handhelje, és odavagy a sajátszemszögű lövöldékért, nyugodtan tegyél vele egy próbát. Mindenki más jobban teszi, ha vár még kicsit. A Xen remek PocketPC-s lövöldéje, a *Gang Warfare* a hírek szerint még idén megjelenik N-Gage-re is: mi attól várjuk az igazi mobil FPS-revolúciót.









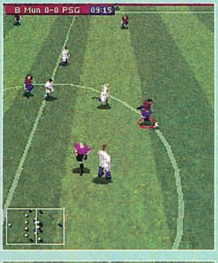




FIFA 2004

A jófajta lövöldékhez hasonlóan normális sportjáték sem nagyon akadt eddig N-Gage-re. A problémára a játékvilág mindig tömött licenc-puttonnyal közlekedő Télapó bácsija, az Electronic Arts szállított megoldást a FIFA 2004 személyében. Az EA fejlesztői jelenléte egyébként az egyik legreménytelibb dolog az N-Gage játékfronton: az a platform, amit ők hosszabb távon támogatnak, biztos nem marad szoftver nélkül. A FIFA ilyen szempontból is nagyon jó választás: a cég legpopulárisabb európai sorozata kitűnően mutatja meg, hogy a Nokia szerkentyűje mennyivel tud többet nyújtani – elsősorban grafikailag – a konkurens platformhoz (GBA) képest.





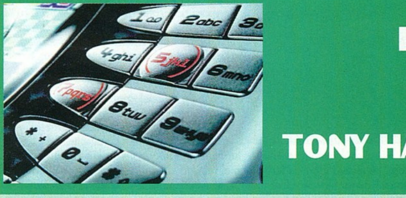


A vizuális prezentáció ugyanis határozottan megkapó. Akár csak a Red Faction esetében, a fejlesztők itt is elszakadtak a látványnak korábban komoly határokat szabó sprite-alapú megjelenítéstől, és egy kifejezetten csinos 3D-s motort pakoltak a játék alá. Az N-Gage nyújtott, vertikális képernyője ugyan első blikkre nem éppen megfelelő egy focijáték megjelenítéséhez (a pálya alakja miatt a horizontális formátum talán jobban működne), de az EA-nél jól megoldották a problémát: a kamerát kissé távolabbra húzva a pálya tökéletesen belátható, és a játékosok sem válnak apró, idegesen rohangáló hangyákká. Apropó, játékosok: az utóbbi idők „nagygépes" FIFA-iban már megszokhattuk, hogy az egyes focisták másképpen néznek ki, a nagyobb sztárok simán felismerhetők voltak. Az N-Gages inkarnáció-





ból ez kimaradt, köszönhetően elsősorban annak, hogy jóval kevesebb poligonból állnak az urak, és rájuk közelíteni sem lehet: a kameraállás ugyanis fix. Szerencsére azért nem teljesen egymás klónjai a gyepen futkározó futballisták, csak éppen minimális különbség fedezhető fel csak köztük. A közönség szintén sokkal egyszerűbben lett megvalósítva, mint a nagytestvéreknél – semmi hullámzás, semmi zászlólengetés – de ezt itt nem is nagyon vártuk el tőlük. A játékosok animációjára ugyanakkor nem lehet panasz, a kis emberkék teljesen hihetően és folyamatosan kergetik a labdát, beszaggatást



RED FACTION
FIFA 2004
TONY HAWK'S PRO SKATER



vagy rángatást is csak néha tapasztaltam – a középpályán kialakuló durvább tömegjelentek alatt.

Az irányítás pofonegyszerű, és éppen ezért könnyen tanulható: a hetessel lövünk és cselezünk, az ötössel passzolunk és váltunk játékost (ezek ugye a leghasználtabb gombok, ezért kerültek a kiemelt „domborított billentyűkre), a nyolcassal emeljük meg hosszan a lasztit (durvábban becsúszni is ezzel tudunk) a négyessel lehet sprintelni. Ennyi, a cselezés sajnos kimaradt a repertoárból: nem igazán értem a dolgot, az N-Gage-ről igazán nem mondható el, hogy ne lenne rajta elég gomb; szerintem még bőven elfért volna egy ilyen lehetőség is a palettán. A cselezés hiánya valószínűleg annak tudható be, hogy játékmenet tekintetében az N-Gage-es FIFA keményen rendhagyó, pontosabban inkább visszatér a gyökerekhez, a 16 bites idők (Megadrive-os) focijaihoz. Az akció sokkal gyorsabb, mint az általam általában nyúzott Xbox-os verzióban, taktikázásra és gondolkodásra kevés idő és lehetőség nyílik. Igazi árkád-foci, Hölgyeim és Uraim, gyors passzokkal és rengeteg góllal! Nem mondhatnám, hogy bánom a dolgot: először is ott a nosztalgia, a kilencvenhatos kiadást annak idején halára nyúztuk a haverokkal, a mai napig nagyon kellemes emlékeim fűződnek hozzá. Másrészt pedig ez handheld, itt nem fotelből játszunk, a default (de persze állítható) két perces félidők, és a pörgős játékmenet tökéletesen idomulnak a „na, akkor játszom egyet gyorsan a buszon meló/suli előtt" mobil-filozófiához.

Két dolog nem tetszett: a passzolás és a játékosok kijelölése. Az előbbi kevésbé zavaró, arról van szó, hogy a játékosok gyakran bénáznak, és nem oda adják azt az átkozott labdát, ahová én szeretném. Az utóbbi viszont (kezdetben) kifejezetten kellemetlen: a játékosok között MINDIG nekünk kell váltanunk, ami egy ilyen pörgős játéknál gyakran és könnyen káoszt okozhat – egyszerűbb lett volna, ha a játék (persze csak akkor, ha nem nálunk van a laszti) rásegít erre, és mindig a bőrgolyóhoz legközelebbi csapattársunkat jelöli ki automatikusan.

Az EA szerencsére az egyéb lehetőségekkel nem fukarkodott: ott a jó kis FIFA licenc, ergo a szokásos barátságos mérkőzéseken kívül iszonyatos mennyiségű bajnokságot és játékost préseltek rá az MMC kártyára. Bajnokságból (ha jól számoltam) van vagy huszonkét féle, az angol Premier Ligától kezdve az MLS-en át az osztrák T-Mobile Bundesligáig. Magyar bajnokság nincs, csak a nemzeti tizenegy – ezt már megszokhattuk, ugye. A multiplayer módusz szintén adott, szerintem ez a játék krémje: hatalmasakat lehet vele küzdeni bluetooth-on keresztül, ráadásul van kooperatív mód is – ilyenkor ketten nyomulunk egy csapattal, a passzolás automatikusan a másik játékosnak adja át az irányítást.

A FIFA 2004 jó kis virtuális foci, ha nem ragaszkodsz a nagygépes verziók csili-vili grafikájához, és bővített taktikai/stratégiai lehetőségeihez, nagyon meg leszel vele elégedve. Elsősorban baráti társaságoknak ajánlható a klassz multiplayer miatt, majdnem ugyanazt a feelinget nyújtja, mint a szombat esti sörös-chipses-tabasco szószos PS2/GC/Xbox focipartik.

TONY HAWK'S PRO SKATER

Tony Hawk uraság gördeszkás kalandjait direkt hagytam utoljára: az e havi N-Gage felhozatalból ez volt a legerősebb és legjobb cím. Jobb, ha mindjárt a cikk elején tisztázunk valamit: a Tony Hawk széria közel áll a szívemhez, imádom az egész sorozatot úgy, ahogy van (különösen a második és a harmadik részt, de az Undergrounddal is nagyon ki vagyok békülve :-), egyszóval erősen elfogult vagyok a témával kapcsolatban.

A sorozatnak ráadásul handheld-vonalon is igen szép múltja van. a GBA-s inkarnációk nagyon jól sikerültek, az N-Gage-es verzió pedig szerénytelen véleményem szerint egész egyszerűen **szenzációs**.

Köszönhető ez elsősorban a grafikának: semmi izometrikus eltávolodás, pár apróságtól eltekintve egy az egyben a Playstationös verziót kapjuk, csak éppen hordozható formában. Lelkes GBA tulajként, a kis Nintendo masina grafikai korlátjaihoz szokva (GBA tulajoknak nem megsértődni, továbbra is nagyon komáljuk a gépet :-) a THPS grafikája keményen mellbe vág, ilyet én handhelden még nem nagyon láttam. A deszkás srácok pontosan ugyanúgy néznek ki, mint PS1-en, szerintem még a poligonszámuk is egyezik (vagy csak egy sóhajnyival kevesebb – a különbség az érzékelhetőség határain belül marad), és a pályákkal is detto ugyanez a helyzet. A textúrákat maximum felbontásukban butították (a sokkal kisebb képernyő miatt ez nem észrevehető), egyébként minden a helyén van. A sebesség ugyanaz, a frame per szekundum érték konstans, a játék nagyjából ugyanazt a teljesítményt nyújtja ilyen téren, mint a PS1-es eredeti. A THPS-el eltöltött első óra után kezdtem el kevésbé kedvelni a Red Factiont: ha itt ilyen jó és részletes animációt tudtak előcsalni a gépből (a pályák is sokkal jobban néznek ki), akkor Romero-éknál miért áll hat animációs fázisból a katonák mozgása? Nem is ragozom tovább: a grafika *elsőrangú*, nagy piros pont az Activisionnek (és a játékot az Ideaworks-szel közösen fejlesztő zseniális Neversoft brigádnak).

Magáról a játékmenetről nincs értelme sokat írogatni: kottára ugyanaz, mint PS-en. A single player játékmódok ugyanazok, a játék gerincét itt is a karrier-módusz alkotja. Az időkorlátos feladatok megmaradtak, gyűjtögethetjük a pontokat, összeszedhetjük a SKATE betűket és a secret tapet, döntögethetjük a ládákat – TELJESEN megegyezik az eredeti felállással. A pályák csak nagyon kicsit vannak egyszerűsítve, aki játszott az eredetivel, csukott szemmel is tájékozódni fog rajtuk. A trükkök szintén megegyeznek, és az irányítás is hasonló (mínusz analóg kar – én ugyan mindig azzal nyomtan, de mivel az eredeti játék is tökéletesen uralható a D-padről, evvel itt sem lesz probléma): az ötössel ugrunk, flip trükkök a bal oldalon (négyes), grab trükkök a jobb oldalon (hatos), grindolni és az ehhez kapcsolódó trükköket előhozni pedig az egyessel tudjuk – a gombkiosztás alapból kényelmes, de tetszés szerint konfigurálható – így kell ezt csinálni, kérem szépen!

A hangszekció újabb meglepetést tartogat: az hangeffekteken kívül ugyanis az eredeti zenék többsége is át lett hozva az N-Gage-es verzióba. A kínálat nem olyan nagy, mint PS1-en, de handheld viszonylatban még ezzel az erős fél tucatnyi, jó minőségben digizett számmal (Dead Kennedys, Suicidal Tendencies, The Vandals…) is nagyon



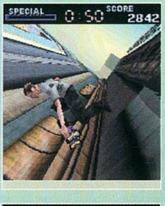


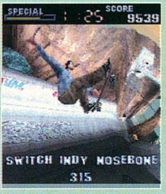
meg lehetünk elégedve. A single player kihívások abszolválása után vaskos multiplayer mód (négy játékmód lelhető fel benne: Tag, Graffiti, Trick Attack, Horse Play, és Skate Race) várja a játékost, melyet ráadásul neten (az N-Gage Arénán) keresztül is lehet nyomni.

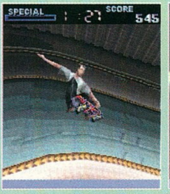
Huh, itt az idő, hogy a végére említsek valami negatívumot is: jobb lett volna egyből a második részt átírni N-Gage-re (soványka negatívum, de nem maradt más). Ezt a kiadó is érezhette, mert bonuszpályaként ott figyel a játékban néhány népszerűbb THPS2 szcenárió (School II, City).

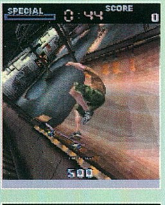
Annyi baj legyen, amíg ilyen minőségben kapjuk az áhított gördeszkás matériát, felőlem bármelyik részt kiadhatják. Az N-Gage-es THPS remek játék, szerintem egyértelműen a legjobb vétel jelenleg a platformon. Sok ilyen kéne még…

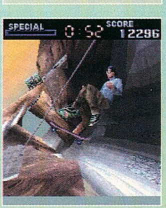
Liquid



















ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK

FIREFIGHTER F.D. 18 (KONAMI) (PS2)

Az egyetlen tűzoltós játékot, amihez szerencsém volt, még Sega Saturnon próbáltam ki – ez volt a Burning Rangers. Igaz, abban, ha jól emlékszem kristályokat is kellett gyűjteni, meg néhány pálya az űrben játszódott, tehát meglehetősen eltért a Konami játékától, mely a lehetőségekhez képest megpróbál realisztikus maradni.





A kapott korongon egy három kisebb részre tagolt pálya, illetve egy előzetes videó kapott helyet. A pálya a legelső a játékban, ez az a hely, ahol megtanulhatjuk az alapokat – én kicsit bajban voltam, mert a feliratok formájában megjelenő tanácsok ékes japán nyelven érkeztek. Azonban a menü teljesen angol volt, így minden gond nélkül sikerült átkecmeregnem a három szinten. Egy alagútból kellett kimenteni a bent ragadtakat, ezt leginkább a mindenhol tomboló tűz nehezítette. Sebaj, emberünk egy mágikus tömlővel van felszerelve, amely sosem akad el, sosem szakad szét – ráadásul csak annyi látszik belőle, amennyit a kezünkben tartunk, tehát a tömlőt követve nem fogunk visszatalálni a kijárathoz. Ebből változó intenzitású vizet fröcskölhetünk ki, és lassanként, fokozatosan megtisztítva magunk előtt az utat törhetünk előre a kiáltozó áldozatok felé. A bal karral irányíthatjuk hősünket, az R1 a tűzgomb, a jobb karral pedig a fecskendőt – ez a felállás tökéletesen működött.

Egyszerre mindig egy túlélőt látunk, aki nem csak kiabálásával vonja fel magára figyelmünket, de a jobb felső sarokban levő térképen is villogó pöttyként jelenik meg. Eleinte könnyen ösvényt vághattam a tűztengerben a megmentendők felé, de később már kerülő utakat kellett keresni, és egyszer semmi más megoldás nem volt, át kellett rohannom a kiolthatatlan tűzszőnyegen. Ha megmentjük a célpontot, akkor ő ezt megköszöni, majd eltűnik – nem kell a kicipelésével fárasztani magunkat – és a program máris felhívja figyelmünket a következő figurára. Ha sokáig tököreszünk, akkor az áldozat elhalálozik, és ilyenkor kezdhetjük újra az adott szintet.

A programot a különböző hirtelen történések teszik izgalmassá: felrobban egy autó, leomlik a plafon egy része, vagy éppen szabályos időközönként tűzvihar tör elő egy hatalmas csőből. És ha ez még nem lenne elég, a tűznek is több típusa van, a vörös árnyalatúakat például rendkívül nehéz kioltani, és egyszer egy „főellenség" tűzzel is találkoztam: külön kijelző mutatta erejét, és folyamatosan szikrákat hányt magából.

A grafika eddig nem túl különleges, még a központi részét képező tűz sem valami látványos. Ellenben a füst és a karakterek nagyon jól néznek ki – és az utóbbit sokszor fogjuk látni, hiszen már ezen első szint is tele van átvezető jelenetekkel. Ezekben egy tévériporter lányka a másik szereplő, gondolom lesz egy romantikus szál is. A Firefighters sokkal jobban bejött, mint azt gondoltam volna; egész jó kis játék lesz ez!

KAENA (NAMCO) (PS2)





A Kaena egy francia animációs film, de nem valami Shrek/Nemo-szerű vicces mesére kell gondolni, hanem egy realisztikusabb világra, komolyabb történetre (mint mondjuk a Final Fantasy, csak ez tényleg fantasy). A játékváltozatot a Namco és a francia Xilam készíti, és eddig teljes titokban tartották a játékot – most viszont kaptunk egy előzetes verziót, amellyel cirka egy órát tudtunk játszani, mielőtt végérvényesen lefagyott volna.

A játék egy hosszú, a filmből kivett videóval kezdődik, ami betekintést ad az Astoria nevű világba. Egy Kaena nevű lány lesz a főszereplő, aki egy viszonylag primitív törzsben éldegél – a többiek egy Sap nevű löttyöt gyűjtögetnek egész nap, ő meg vígan mászkál az erdőben. A Sap áldozatként szolgál az isteneknek; a törzset egy pap tartja uralma alatt, mindent ő irányít. Kaena azonban nem hisz ezekben az istenekben, és egy vak öregember segítségével kapcsolatba lép az igazi teremtővel. Ő bízza meg a küldetéssel, miszerint vissza kell szereznie hatalmának zálogát, egy hét darabra törött „elektromos szemet".

Miután végigültük a legalább ötperces videót, már cselekedhetünk is: a Kaena nem más, mint egy teljesen elbaltázott akciójáték. A kamera fix állásokból mutatja a teljesen statikus terepet, ez még nem is lenne akkora baj, viszont egy-egy képernyő igen kis területet ölel fel, szó szerint pár lépés csak mindegyik. Őszinte rémületemre Kaenát Resident Evil-módon, tankszerűen irányíthatjuk. Azaz nem arra megy, amerre nyomjuk a D-padot (az analóg kar nem használható), hanem az oldalirányokkal egyhelyben fordul, a fel gomb hatására pedig megindul az orra irányában. Ez egy gyors ritmusú akciójátékban teljesen használhatatlan, hiszen már rögtön az első percekben lesz olyan helyszín, ahol hárman-négyen támadnak ránk minden oldalról. Ezzel a módszerrel viszont nem tudunk gyorsan irányba fordulni, így rengeteg csapást kaphatunk be (igaz, a Háromszög segítségével azonnal 180 fokos fordulatot tehetünk, de ez nem elég). Még szerencse, hogy az Onimusha-hoz hasonlóan minden hullából kis gömböket szippanthatunk be (ez automatikusan megy), melyek visszatöltik életerőnket, vagy éppen tőrünk erejét. Van egy berzerker-kijelző is, de ezt hiába töltöttem csurig, nem tudtam átmenni őrjöngésbe – én minden gombot kipróbáltam, de hatásuk nem volt. Szintén az Onimushát idézi az, ahogy az elfeküdt ellenfeleket egy gombnyomással kivégezhetjük, csak az ott látott elegáns leszúrás helyett itt csak nyiszál egyet hősnőnk, az ellenfél pedig vért fröcskölve kimúlik.

A Kaena meglehetősen kiábrándító volt, a statikus hátterek, a borzalmasan ronda ellenfelek, és az alapjaiban elbaltázott irányítás alávágtak az amúgy jó hangulatnak és zenének. A grafika egyébként már azért sem túl látványos, mert kizárólag barna és sárga színárnyalatokat használt – és ez hamar unalmassá vált.

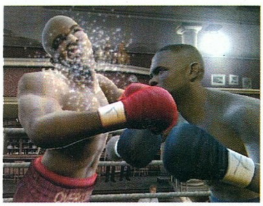
FIGHT NIGHT 2004 (ELECTRONIC ARTS) (PS2, XBOX)

Idén új jelentkezőt köszönthetünk az EA Sports már amúgy is szerteágazó játékáradatában. A Fight Night a csak pár évig „élő" Knockout Kings helyét veszi át, ám annál egy sokkal jobb programra számíthatunk – ez már az előzetes verzió alapján is látszik (csak a PS2-es változat járt nálunk).

A Fight Night nagy újítása, hogy az ütéseket nem gombnyomásokkal hozhatjuk elő, hanem a jobb analóg kar mozgatásával. Attól függően, hogy melyik irányba, milyen gyorsasággal és erővel húzzuk el a kart, úgy ütöget harcosunk. Ha gyorsan fel-le húzogatjuk a kart, akkor megsorozzuk ellenfelünket, ha pedig félkört írunk le vele, akkor egy horgot ragaszthatunk ellenfelünk állára. A védekezés is így történik, az L1-et nyomva tartva felsőtestünkkel hajolgathatunk el, az R1 pedig a kézzel védekezést hozza elő. Ez a rendszer egész jól működik már most is, azzal a megkötéssel, hogy az első néhány alkalommal borzalmasan kikaptam, meglehetősen sok idő kell hozzá, hogy beletanuljunk ebbe a módszerbe. Ha viszont ez sikerül, akkor rendkívül élvezetes és izgalmas meccseket vívhatunk, amelyben főleg reflexeink lesznek fontosak – baromi jó érzés elhajolni egy csontrepesztő ütés elől, majd visszakézből arcon mázolni ellenfelünket. Ráadásul az „ott vagyok a ringben" érzést tovább erősíti a sérülési rendszer. A bokszolók bőre felrepedhet, egy ízben például a bal arcom úszott a vérben, de a meccsek végén általában mindenki kék-zöld foltokkal van kifestve.

A grafika megdöbbentően szép, és rendkívül realisztikus. Az ütések nem előre letárolt animációk, hanem rajtunk múlik minden – és éppen ezért ha betalálunk, akkor mindig más történik. Az ütés irányától, erejétől, az eltalált testrésztől (lehet ágyékra is ütni) és az ellenfél állóképességétől függ, hogy hogyan reagál egy-egy csapásra. Adott esetben félrefordul a feje, megbotlik, nekitántorodik a gumiszalagoknak, vagy éppen összeesik. Felállni természetesen lehet, de nem a szokásos módszerrel – nem gombot kell nyomogatni, hanem az analóg karral kell a homályos látásunkat megszüntetni – addig kell manőverezni, hogy csak egy bírót lássunk, ne pedig öt árnyalak keringjen a fejünk körül.





Az EA Sports mai divatjának megfelelően egy minden képzeletet felülmúlóan gazdag karaktergenerátort kapunk a karrier-módhoz (megint lehet szörnyszülötteket kreálni, mint a Tiger Woods-ban). Hősünket minden meccs előtt az edzésen fejleszthetjük; nyolc tulajdonságunk közül a négyféle edzés (pl. homokzsák püfölése) mindig kettőt növel, ha elértük a kitőzött célt. A ranglétrán gondolom lehet előrehaladni, nekem ez a korai pocsék teljesítményem miatt nem nagyon sikerült – még mindig abban a lepusztult teremben kell harcolnom, mint először. Az előzetes alapján úgy tűnik, hogy az analóg irányítás nagyon jól sült el – csak abban reménykedünk, hogy lesz egy oktató mód, ahol majd mindent szépen elmagyaráznak. Az egyetlen, amivel komoly kifogásaim voltak az a zene volt: csak és kizárólag RAP szólt.

Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm (Ubi Soft) (PS2)





Az eredeti Ghost Recon általam érthetetlen okok miatt sokkal rosszabb lett PS2-n, mint Xbox-on. A lebutított játékmenet elvett minden nehézséget és ezzel együtt örömet a játékból, ráadásul többjátékos-módokból is sokkal kevesebb volt elérhető PS2-n. A Ubi Soft most megpróbálja kiküszöbölni a csorbát, egy – teljes áron megjelenő – kiegészítő lemezzel.

A Jungle Storm 16 küldetést tartalmaz két kampányban. Az Island Thundert már kipróbálhattuk tavaly Xbox-on, de a Jungle Storm direkt ehhez a verzióhoz készült. Mindkettő Kubában játszódik, drogbárók ellen kell felvennünk a harcot. Elsőként a már jól ismert Island Thunder pályáknak estem neki, keresve az újításokat, javításokat. Legnagyobb rémületemre a célkereszt ismét vörössé változott, ha befogtam valakit – ez volt az, ami megölte az eredeti játékot. Elvégre így hiába rejtőzik az ellenfél, akkor is meglátjuk, ha öt fa és két tucat bokor mögé bújt el. Szerencsére a beállítási lehetőségek között most ki tudtam kapcsolni, és így kezdetét vehette a kommandós akció. A pályákon nem változtattak szinte semmit, alig néhány helyszínen voltak máshol a ellenfelek – így aztán hamar teljesítettem ezeket a küldetéseket.

Ezt követően jött a Jungle Storm kampány, melyet egy szép renderelt videó vezet be. Ez cirka fél évvel játszódik az Island Thunder után, és lényegében ugyanaz a története: az a drogkartell, akit az imént rendbetettünk, magához tér, és egy újabb forradalmat robbantanak ki. A küldetések nagyon jók lettek, és bár ez a rész is ugyanazt a sokéves motort használja, ezek a pályák sokkal szebbek, mint akár az Xbox-os verzióban látottak. A látótávolság végre viszonylag realisztikus, és különösen az eddig elhanyagolt városi pályák néznek ki sokkal jobban.

Az irányítás sokat egyszerűsödött, most már józserivel a taktikai térkép használata nélkül is elboldogulhatunk (igaz, pont ez volt a Ghost Recon lényege és különlegessége). A program felkínálja a SOCOM-hoz kapható mikrofon használatát is, akárcsak a Rainbow Six 3-ban, úgy itt is lehet társainknak parancsokat kiadni – ezt mikrofon hiányában sajnos nem tudtam kipróbálni. Ugyanez volt a helyzet az online játékkal, ami talán a Jungle Storm legnagyobb újítása lenne, végre egyenrangú lesz a program az Xboxos testvérével ilyen téren is. Szerencsére offline is lehet többen játszani, ráadásul nem olyan durván korlátozott módom, mint az eredetiben. A legjobb továbbra is a kooperatív mód, melyben 16 küldetés mindegyikét teljesíthetjük (a Jungle Storm pályái így meglehetősen könnyűek lettek...). Az előzetes verzió alapján (semmi nem hiányzott belőle, úgyhogy gondolom az online résszel foglalkoznak még) igazán azoknak lesz ajánlható, akik teljesen odavoltak az első részért (vagy online akarnak – és tudnak – játszani) – a többiek valószínűleg többet várnának el egy teljes árú programtól.

Champions of Norrath: Realms of EverQuest (Ubi Soft) (PS2)





Az e havi Előétel rovat nyertese egyértelműen a Champions of Norrath. Ennek a Snowblindnek az új játéka, akiknek a Baldur's Gate Dark Alliance-t is (csak az első részt) köszönhetjük. A Champions annak nyomdokain halad, de az elmúlt évek alatt rengeteget fejlesztettek a formulán.

A kapott előzetes verzió sajnálatos módon csak egy játékos számára enged kalandozást, pedig a menüben már ott mosolygott az opció, amellyel akár négyen is nekiállhatunk hentelni (azt hiszem ez lesz az a játék, amiért multitapot fogok venni); sőt, ezt akár online is megtehetik majd a szerencsések. A Champions a Sony saját fantasy birodalmában, az PC-s Everquest játék világában játszódik. Aki nem tud semmit erről, az ne aggódjon, egy klisékkel zsúfolt szabvány fantasy világról van szó, nemes elfekkel, ostoba orkokkal, és velem, amint tűzgolyókat lövöldözök minden szerencsétlenre, aki a közelembe jön.

Ezúttal öt karakter közül lehet választani, sajnos ezeket megint nem válogathatjuk össze mi magunk, a faj-kaszt kombinációk adottak (barbár harcos, nemes elf pap, sötét elf árnylovag, erudita varázsló és erdei elf íjász). Ahogy mészároljuk halomra az ellenfeleket, gyűlik a tapasztalati pont, ami előbb-utóbb szintlépésben fog kicsúcsosodni. Ilyenkor megnövelhetjük négy alaptulajdonságunkat (erő, gyorsaság, stamina, IQ), és elkölthetjük a kapott képességpontokat is. Ez pontosan úgy működik, mint a Diablo 2-ben: egy képesség-fa áll előttünk, amelyben az elágazások jelentik az egyes képességeket. Mindegyikhez el kell érni a hozzá megszabott szintet, és birtokolni kell az azt megelőző képességeket. Például a Frost Stormhoz nyolcadik szintet kell elérni, és az is szükséges hozzá, hogy a Shock of Frostot is tudjuk (ez mondjuk nem nehéz, lévén ezzel indulunk...). Így tenyésztjük ki saját harcosunkat, akivel aztán lenyomhatjuk a három nehézségi szintet (egyre erősebbek az ellenfelek, de mi már tápolt katonánkkal mehetünk, és a megszerzett kincsek is sokkal erősebbek). Első nekifutásra 11. szintig vittem daliás varázslómat, remélhetőleg a végleges verzió kompatibilis lesz az itteni mentéseimmel, mert igen ütőképes alakot hoztam össze.

A grafika nagyon szép, ha teljesen bezoomolunk, akkor látszik csak igazán, hogy milyen jól is néznek ki a karakterek és az ellenfelek (a varázslatok effektjeire is rá fogunk csodálkozni), ha pedig távolabb visszük a kamerát, akkor kiderül, hogy a tájat is nagy hozzáértéssel formálták meg. Természetesen a Snowblind nagyszerű hullámzó vizével is találkozhatunk, érdemes beletapicskolni minden tócsába, mert a látvány egyszerűen fantasztikus. A zenék ehhez méltó minőséget képviselnek, kitűnő alaphangulatot teremtenek az orkirtáshoz. Egyszóval a Champions of Norrath telitalálat lesz, szerintem a tavasz egyik slágerét tisztelhetjük majd benne.

This is Football 2004 (Sony) (PS2)





A TIF-széria tavalyi részét kihagytam, de a 2002-es verzióval kapcsolatban sok szép emlékem van, rengeteget játszottam vele (akkor jobb volt, mint a FIFA vagy a Konami focijátékai). Ellenben a hozzám került előzetes verzió a 2004-es verzióból megehetős csalódás volt. Elhiszem, hogy még van idejük javítani, de a március végi megjelenés vészesen közeledik...

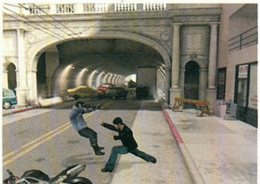
Első problémám az volt, hogy teljesen átírták az irányítási rendszert, amit már megszoktam. Igaz, a régi TIF teljesen arcade stílusú volt, teljességgel hiányzott belőle a Pro Evolution Soccer összetettsége, de az újítással szerintem nem lett lényegesen jobb a játék. Például itt is átvették, hogy mikor passzolunk, a célpont játékos mozdulatlanul áll, amíg gurul felé a labda (bár nem mindig történt meg, nem sikerült rájönnöm, hogy mi idézi elő). Ettől már a Pro Evo-ban is idegrohamot kaptam, ahogy minden ismerősöm is, ezért aztán itt is nagyon utáltam. Ettől eltekintve nincs gond az irányítással, bár mint mondtam, hiányzik belőle a PES extrém részletessége, vagy a FIFA 2004 újításai. Ez egy oldschool focijáték, mindennemű extrémitás vagy bonyolultság nélkül (hadd tegyem hozzá, hogy ez nem feltétlenül baj, gondolni kell a fiatalabbakra/kevés szabadidővel rendelkezőkre is).

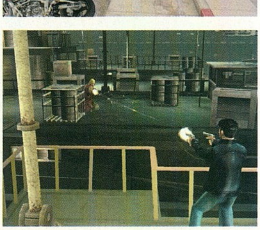
A grafika nem javult túl sokat azon túl, hogy már kihasználja a szélesvásznú tévéket is. Természetesen rengeteg játékosnak láthatjuk az igazi arcát (én tényleg nem vagyok egy megszállott, de a spanyol bajnokság megkezdése után az első tíz meccs mindegyikén láttam ismerősöket – tehát jól tették dolgukat a grafikusok), és a mozgások is jók. A mezek koszolódnak; ez is új dolog – nem valami lényeges, de manapság már természetes. Összesen 22 stadiont kínál fel a gép, de az extrémebbek – dzsungel vagy kastély – eleinte zárva vannak, gondolom bajnokságokat kell nyerni hozzájuk (elérhető a VB és a portugál EB is). Apropó bajnokságok; ezeken rengetegen javítottak. A játékosok vásárlása például nagyon jól van megoldva, megeshet, hogy egy másik csapat is licitál az általunk kinézett tehetségre, így vagy megemeljük ajánlatunkat, vagy hagyjuk, hogy elhalásszák az orrunk elől.

A kommentárt teljesen kiherélték: percekkel marad le, ökörségeket beszél, és semmiféle plusz információt nem tud a csapatokról. Az is érdekes, hogy bár rendelkeznek a FIFPro licenccel, néhány csapat és játékos neve elferdítve szerepel a programban, az Arsenal például Highbury néven fut (ami igazából a stadionjuk neve).

A legfurcsább azonban az volt, hogy az introban rengeteg érdekes jelenetet láttam: imádkozó szurkolók, fejüket fogó vagy idegesen ordibáló edzők, dumáló játékosok képei váltakoztak a zúzós zenére. Viszont a lejátszott meccseim alatt egyetlen ilyennel sem találkoztam. Jó, nem jutottam el a VB-döntőig, de azért adagolhatná nagyobb számban ezeket a játék.

Rise to Honour (Sony) (PS2)





A Rise to Honour (Amerikában csak Honor) egy Jet Li főszereplésével készült akciójáték, mely innovatív irányítási rendszerével hívja fel magára a figyelmet. A flippergombokon kívül ugyanis csak a jobb analóg kart kell majd használnunk.

Az előzetes verzió már a játék egészét tartalmazza, de még nem teljesen hibátlanul. Egyrészt meglehetősen sűrűn fagyott, volt olyan pálya, amit háromszor is újra kellett kezdenem emiatt. A másik probléma pedig a karakterek animációival volt kapcsolatos. Ugyan Jet Li mozgását vették fel motion capture berendezéssel, és magukkal a manőverekkel nincs is gond, a játékban egyelőre elég rosszul néz ki, mert amikor hősünk belekezd egy új mozdulatba, azt minden átmenet nélkül teszi meg, így szögletes, szaggatott a mozgása. Emellett a töltögetési idők voltak nagyon komolyak, de ezt valószínűleg kiküszöbölik, vagy legalábbis lecsökkentik elviselhető mértékre.

A játékban három különféle stílus kapott helyet. Az első a verekedés, amikor mindenhonnan rosszfiúk törnek ránk, és nekünk a környezet kihasználva kell lecsapnunk őket. A bal karral irányítjuk hősünket, a jobb karral pedig a támadásait hozhatjuk elő. Ha éppen pofozunk egy fickót, és észrevesszük, hogy hátulról közeledik valaki, csak eltoljuk arra a kart, és megfordulás nélkül odarúgunk vagy odacsapunk egyet. Az ütéseket kombóvá is fűzhetjük, így megnő a sebzésük. Az R1 gomb szolgál a környezet kihasználására: ezzel vehetünk fel eszközöket (a székektől a tálakon át a fagyott csirkéig), amelyekkel aztán felpofozhatunk mindenkit.

A második játékstílus a lövöldözés, ahol természetesen lassítva lehet ugrálni (á la Max Payne vagy Dead to Rights), miközben két pisztollyal tüzelünk mindenkire. Ezek a részek sokkal kevésbé élvezetesek, mint a verekedősek, ezekben semmi eredeti nincs. A harmadik játékstílusban menekülni kell, például helikopterek vagy motorosok elől. Az R1 ilyenkor az akadályok leküzdésére szolgál – a kerítéseken ezzel tudunk átmászni, a kis falakat meg ezzel ugorjuk át.

A grafika közepesnek mondható, egyedül a központi karakter van rendesen kidolgozva, a többiek – az ellenfelek vagy a történetben szereplő többi karakter – már sokkal gázabbak. A Rise to Honor nem tűnik kiemelkedő játéknak, kíváncsi vagyok, hogy a végleges verziót sikerül-e izgalmasabbá, szebbé tenniük.

Grath



BIG IN JAPAN PART 8.

Hát, ezzel is megvolnánk... Mármint az első évemmel, amit Japánban töltöttem. **(Már egy év megvolt? Taps, taps! Martin)** Nem mondom, eseménydús időszak volt, mint azt a cikkeimből ti is végigkövethettétek. Persze nem mindent írtam meg bennük, hiszen, mint mindenhol, Tokióban is szürke hétköznapokból áll az élet nagy része. Persze az a tény, hogy minden hónapban be tudtam számolni valami érdekesről, azt mutatja, hogy talán errefelé egy kicsit kevésbé monokróm a világ, bár lehet, hogy csak az egzotikum és az újdonság varázsa teszi... Majd jövőre kiderül. Addig is van még egy-két izgalmas élményem, amit szívesen megosztanék veletek. Csapjunk is a közepébe!

A múltkorában ugyebár már tartottam egy kis étvágygerjesztő (vagy étvágylohasztó, ízlés szerint) beszámolót a japán hagyományokról, ősi művészetekről. Azóta sikerült személyesen is megtapasztalnom egy-két érdekességet, örök hála érte itt tanuló magyar diák(sors)társaimnak. (Ugyan nem ide tartozik, de nem bírom nem megemlíteni: vajon miért van az, hogy a magyarok külföldön mindig összetartanak, kedvesek és segítőkészek egymással, otthon meg... Nem lehetne egy kicsit úgy tenni, mintha Budapest mondjuk Kanada fővárosa lenne? Mennyivel napsugarasabb lenne az életünk!) Na mindegy, bocs a kitérőért, szóval ott tartottunk, hogy él itt egy Kati nevű kolleginánk, aki egy japán sintó papnövendék srácot tanít magyarra. Hogy egy leendő japán pap miért pont magyarul akar tanulni, arra még Kati sem kapott kielégítő magyarázatot, de azért mindig jó érzés, ha érdeklődnek utánunk, nem? Tehát a szóban forgó srác felajánlotta neki, hogy egy ismerőse, aki a kimonóviselés művészetének mestere (mert persze ilyen is van!), szívesen tartana egy kis japán kulturális ismeretterjesztő napot magyar diákoknak, bár közelebbről nem részletezte, pontosan miről is lesz szó. Hát erre az eseményre kaptam én is meghívást (még egyszer kösz, Kati!).

Egy hideg vasárnap reggelen találkoztunk (négy magyar és három egyéb külföldi diák) a *Senju-jinja* (Szendzsú-dzsindzsa) sintó szentély közelében. Előre szóltak nekünk, hogy mindenki hozzon magával fehér zoknit, mert a kimonóhoz az a kötelező viselet. Naná, hogy a fele társaság elfeledkezett erről (én ugyan nem, de csak szürke zoknim volt, azt pedig szent borzadállyal utasította vissza), úgyhogy igencsak megszeppentünk, amikor papnövendék haverunk halál komolyan közölte, hogy márpedig fehér zokni nélkül nincs kimonósdi! (Tisztára, mint a régi viccben, amikor a sivatagban csak piros pöttyös nyakkendősök vehetnek vizet...) Szerencsére azért nem zavart haza minket, hanem csak elvitt egy boltba, ahol mindenki beszerezhette ezt az elengedhetetlenül szükséges ruhadarabot. Ilyenformán felszerelkezve már jogot nyertünk arra, hogy a szentélybe bebocsáttatván a Mester színe elé járuljunk.

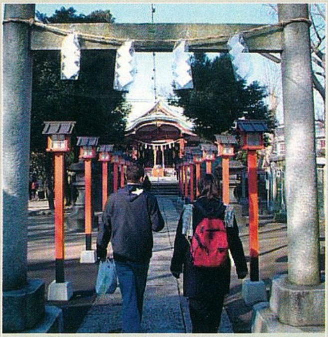
Maga a Senju-jinja semmiben nem különbözik a többi sintó szentélytől, vörösre festett fából épült egy csinos kis kert közepén kívül puritán és egyszerű, belül túláradóan díszes, rengeteg fogadalmi ajándékkal és aranyozással. Ahol eddig még sosem jártam, az a tulajdonképpeni szentély belseje, ahová normális esetben csak a papoknak van bejárásuk, ide vittek most be minket. Először a belső szentélybe mentünk, ahol az egyik fiatal pap vezetésével tiszteletünket tettük az istenek előtt, japán módra meghajlásokkal és tapssal. Ezután némi kántálás után meg lettünk áldva, hogy megfelelő lelkiállapotban kezdhessük meg a programot (amiről egyébként még mindig nem sok fogalmunk volt, pontosan miből is fog állni). Ezután átvonultunk a templom melléképületébe. A hely, ahol lepakoltunk, tulajdonképpen a papok szállása volt, tatamival borított szobákkal és konyhával. Itt kaptuk az első ízelítőt abból, mi is az a „szerzetesi életmód". A helyiségek ugyanis, bár a tatamin (gyékényszőnyeg) kényelmes ülés esett, teljesen fűtetlenek voltak. Ami azért a 2-3 fokos Tokiói télben minden, csak nem kellemes. Ez volt amúgy az első komoly leckém tradíciókból már áprilisban, ha emlékeztek: a japánoknál nem szokás fűteni. Persze a cipőt már az épület bejáratánál le kellett vennünk, úgyhogy mezítláb kellett letérdelnünk a jéghideg tatamira (de jól is jött most az extra zokni!). Nemsokára bejött a kimonós *sensei*, letérdelt velünk szemben, majd kölcsönös meghajlások után elkezdte a bevezető előadást ékes japán nyelven. Fordítás persze nem volt, úgyhogy mindenki kénytelen volt japántudására hagyatkozni. Meg kell mondjam, állati büszke voltam magamra, ugyanis majd egy évi intenzív tanulás után eljutottam arra a szintre, hogy már tudtam követni az előadás lényegét. Kifejezetten érdekes volt, tulajdonképpen a kimonóviselés történetét mesélte el nekünk. Dióhéjban a következőt:



A félelmetes surikenek



A három grácia



Senju-jinja bejárata

A kimonót, mint annyi minden mást, Kínából importálták a japánok több mint ezer éve, az úgynevezett *Heian-korszak* idején. Természetesen átalakították a helyi igényeknek megfelelően, és a Kiotói császári udvar hivatalos viseletévé tették. Külön kitért arra, hogy miért a bal oldali hajtóka van mindig elől (jé, az van elöl?): azért, mert a civilizált kínaiak és japánok kardot viseltek, amit így könnyebb előrántani, ellentétben a barbár nomád mongolokkal, hunokkal (és magyarokkal...), akik a könnyebb nyilazás végett a jobb oldali hajtókát tették előre. Miket meg nem tud az ember honfoglaló őseinkről?! Később a kimonó továbbfejlődött a Heian udvari stílusból; kb. 500 év alatt, az Edo-korszakra kialakult az a forma és szabás amit ma az egész világ ismer. Ő viszont (mármint a *sensei*) most nem ezzel, hanem az ezer évvel ezelőtti, eredeti udvari *miyabi* (szó szerint: fővárosi elegancia) stílussal kíván megismertetni minket. (Aki játszott az Otogi-val Xbox-on, az már tudhatja is, miről van szó: az a játék ugyanis az ókori japán mitológiáján alapul, és az összes szereplő Heian-kori kimonókban pompázik!) Remek – gondoltam – még úgysem láttam élőben Heian-kimonót, talán még meg is foghatjuk őket. Ki is terítettek a segítői (a papnövendékek) néhány szép darabot, és mindenki nagy meglepetésére a sensei közölte, hogy nem csak nézegetni fogjuk őket, hanem viselni is! Már ekkor ujjongtam magamban, de ezzel még nem volt vége... Szerényen elmondta, hogy az összes bemutatandó kimonó a családja birtokában van, akikről elég annyit tudni, hogy ők a mindenkori császár hivatalos öltöztetői, immár 800 éve! Most éppen az édesapja viseli ezt a hivatalt, és ha visszavonul, ő (mármint a sensei) fogja követni. Egy kis időbe beletelt amíg meg tudtuk emészteni ezt az infót: a tennó őfelsége kimonómestere fog minket ezer évvel ezelőtti udvari viseletbe öltöztetni! Később, amikor ezt japán ismerőseimnek elmeséltem, alig akarták elhinni... Azt hittem, már nem lehet tovább fokozni a jót, de ekkor még mellékesen meg lett említve, hogy estefelé fog megérkezni a *ninjutsu*-mester, aki a suriken-hajítás művészetéből ad majd ízelítőt... Apám, ezt aztán kifogtam!



A soguni öltözet



Együtt a csapat



Ez még csak az alsó ruházat



Fénykép a szentély előtt

Ezután levettük a kabátunkat és melegebb holmiijainkat, és átöltöztünk egy karate-ruhához hasonlító alsóruházatba. Még szerencse, hogy az izgalom fűtött valamennyire, mert öt foknál melegebb nem volt a szobában... Végül a japánok megkönyörültek rajtunk, és behoztak egy elektromos hősugárzót, aminek az egy méteres körzetében elviselhető lett a hőmérséklet, persze ettől kezdve mindenki ott tolongott. Mindenesetre a sensei mindenkihez odament és feladta ránk (két másik ember segítségével) a kimonókat. Ez a művelet igen som időt vett igénybe. Először is annak idején nem nagyon törődhettek a konfekcióval; egyszerűen akkorára szabtak minden ruhadarabot, hogy három megtermett ember is kényelmesen beleférjen. Ezeket a vitorlavászonnak is beillő lepedőket pedig mindenféle ravasz hajtogatással és kötözéssel rögzítették a viselőre, ami végül is tényleg nagyon csinosan és elegánsan nézett ki, csak éppen mozogni nemigen lehetett benne. Miután felügyeskedtük az első ilyen réteget, a mester elégedetten bólintott, és közölte, hogy most jö-



Harry Potter és Harry Potterné



Heian kori transzvesztita



Hercegnők öltözés előtt

het a felsőruházat... Jaj! Hát igen, egy igazi udvari kimonó minimum három-négy rétegnyi, egyenként vagy tíz négyzetméteres lepelből áll, olyan bonyolult hajtásokkal, hogy tényleg csak a sensei volt képes ránk adni őket. Na ezért hívják a kimonóviselést művészetnek. Miután mindenki úgy érezte magát, mint egy bebalzsamozott múmia (azért jobban néztünk ki ;), megtudtuk, hogy amit most hordunk, az a vadászöltözet, vagyis a könnyű szabadidőruha Heian-kori megfelelője. Ja bocs... Bátortalanul megkérdeztem, hogy akkor milyen volt a formális viselet, mire a mester mosolyogva azt válaszolta, hogy nemsokára azt is fölpróbálhatjuk! Egy nagy előnye azért volt ezeknek a ruháknak: igen kellemesen melegítettek. Persze nem ez volt az eredeti céljuk, ugyanis a sensei elmondta, hogy ezer éve az átlaghőmérséklet jóval magasabb volt a mostaninál, és ezeket a ruhakölteményeket harminc fokos hőségben (is) hordták. Minden tiszteletem a Kiotói nemeseké, de ahogy Obelix mondaná: *dilisek ezek a japánok*! Azt is megtudtuk, hogy a kimonó színe a viselő rangját jelképezte, a fehér volt a legalacsonyabb (a szolgáké), aztán jöttek zöld, kék, lila, végül a legmagasabb a fekete volt, ez csak a császári minisztereknek és a sógunnak járt ki. Kötelező kiegészítők jöttek: a „törpesapka" kinézetű *kanmuri*, vagyis udvari korona, és egy fából készült, legyezőszerű valami, amire a császárnak mondandó szöveget írták, puska gyanánt, ha esetleg az illető elfelejtené a nagy megtiszteltetéstől, mit is kell mondania. Első körben egyébként mindenki férfikimonót kapott, kivéve egy ameri-



Hercegnő öltözés után



Ijászat

kai srácot, aki kijelentette, hogy ő Heian-kori transzvesztita szeretne lenni, mire a sensei nagy komolyan ráadott egy templomi szolgálólányok által viselt darabot. És még azt mondják, a japánoknak nincs humorérzékük! Végül, mikor mindenki az általa preferált outfitben pompázott, testületileg kivonultunk a szentély elé fényképezkedni (az eredményt lásd mellékelve). Nemsokára megjelent néhány hivő akik úgy megdöbbentek a nagy csapat Kiotói nemesnek öltözött gajdzsin láttán, hogy még imádkozni is elfelejtettek...



Kezemben a puska

Ezek után megebédeltünk, majd visszamentünk a második körre. Ezúttal a „hivatalos" öltözékeket próbáltuk fel, többek között a legelőkelőbb fekete ruházatot, amit a sensei csak „szauna"-ként emlegetett. Amilyen hideg volt, senki sem bánta hogy valóban felért egy télikabáttal, de el tudom képzelni, hogyan érezhette magát szerencsétlen sógun nyáron... A lányok viszont ezúttal nagyon jól jártak: felpróbálhattak ugyanis egy-egy igazi



Szentély pappal

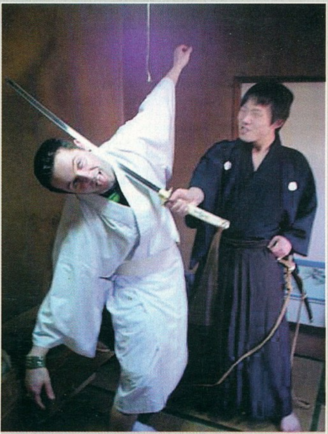


Törpikék

hercegnői kimonót! Ezek a ruhák voltak kétségkívül a leggyönyörűbbek, csodálatos színekkel és mintázattal, de persze a legkevésbé praktikusak is. Először is a nadrágrész, a *hakama*, kb. kétszer olyan hosszú volt, mint a lányok lába, úgyhogy a nadrágszáron kellett lépkedniük, akárcsak egy csecsemőnek a rugdalózóban. Erre jött még öt réteg köntös (a sensei sajnálkozva megjegyezte, hogy igazából tíz kellene, de most csak erre tellett :), úgyhogy a végén a lányok alig bírtak megmozdulni. De azt meg kell hagyni, állati jól mutattak (lásd fotók)! Ezután össznépi fényképezkedés következett. Az amerikai srác ezúttal lefejezés közbeni képet kért, az egyik japán szerencsére (?) kendózott, és épp nála volt a kardja, amint a mellékelt kép tanúsítja. *Dilisek ezek az amerikaiak*! (Obelix).

A következő programpont a Heian-kori társasjátékok bemutatása volt. Mint a sensei elmondta, a kiotói nemeseknek nem igazán volt sok dolguk (ezért is járhattak ilyen mozgáskorlátozó ruhákban), ezért főleg vadászattal, művészetekkel és játékokkal múlatták az időt. Egyébként ekkor keletkeztek az első japán irodalmi alkotások is. Maguk a társasjátékok meglehetősen egyszerűek voltak (ne felejtsük el, hogy ezer évesek!). Először mindenféle színes kagylókat kellett összepárosítani, akinek a legtöbb sikerült, az nyert. Azután egy vázába kellett nyilakat dobálni, na ez már nem volt olyan könnyű. Végül egy kis íjjal kellett célba lőni, én ezt élveztem a legjobban (hiába no, Árpád apánk vére...:). Aztán még egy táblás játékot is megnéztünk, de ezzel már nem játszottunk, mert időközben megérkezett a nindzsa-mester!

Ez úgy nézett ki, hogy a szoba hirtelen elsötétült, majd sűrű füstfelhőből egy fekete ruhás alak ugrott elő... Áááá, nem is, hazudtam! Valójában kocsival megérkezett egy alacsony, köpcös kis emberke, tök hétköznapi ruhában, és míg átöltözött, a tanítványai (két korunkbeli japán srác) megmutatták nekünk a surikeneket. Ezek nem a filmekben látott csillag alakúak voltak, hanem leginkább százas szögekre, vagy nyeletlen késpengékre hasonlítottak megtudtuk, hogy ez az úgynevezett *bo* suriken az eredeti japán nindzsa-fegyver, a csillag alakú már későbbi, import változat. Amikor a mester felvette a ruháját (sajnos nem fekete nindzsa-ruhát, hanem csak a kendósokéra emlékeztető *hakamát*, kimen-



Hülye gajdzsin elveszti a fejét

tünk az udvarra, hogy megmutassa mit tud. Hát, elég félelmetes volt az ürge, olyan sebességgel vagdosta bele egy vastag deszkába hat-nyolc méterről a szögeket, mint egy ütvefúró. Mindenesetre nem volt kellemes elképzelni, milyen lehet, ha egy ember van a deszka helyén... Nekünk is megmutatta, milyen a helyes fogás, és sorban megpróbáltuk belevágni a surikent a falba. Szégyenszemre be kell vallanom, nekem nem sikerült, viszont Gabinak, egy magyar lánynak igen! Lám-lám, miből lesz a nindzsabogár... A mester még ezek után odaállított engem a falhoz (Már megint engem! Mér' mindig engem?!), és a kezembe adott egy szamurájkardot, hogy próbáljam vele félreütni a surikenjeit. Már éppen feladattam volna az utolsó kenetet, amikor nevetve közölte, hogy csak viccelt. Hát, igen, a japán humorérzék...

Ekkorra már teljesen beesteledett, úgyhogy búcsút vettünk új barátainktól, és őszintén megköszöntük a mestereknek a fantasztikus élményt, amiben részünk volt. Nekem mindenesetre eddigi japáni tartózkodásom egyik csúcspontja volt ez a nap, és szerintem még öregkoromban is emlékezni fogok rá. Nektek is jó gyönyörködést a képekben, és éljenek a nindzsák! Meg a Heian-kori hercegnők!

Big



Hát nem gyönyörűek?

A SONIC ADVENTURES 3 ÁLRUHÁBAN

Szegény Sonic, mindig rendkívül keményen próbálkozik, mégis örök második, állandóan alulmaradva a Nintendo üdvöskéjével, Mario-val szemben. Ugyan sokaknak ő a kedvence, de azért még többen választják az olasz vízvezeték-szerelőt; ráadásul mikor a Dreamcast elhalt, még saját platformját is elveszítette, így aztán igen nehéz helyzetbe került. Mivel egy ilyen emblematikus karakterről és ezért fontos játékról van szó, úgy gondolom, illendő színt vallanom a cikk elején: Sonic számomra is csak Mario *mögött* kaphat helyet. Ez főként azóta van így, hogy Saturnra egyetlen normális játékban sem jelent meg, és nekem személy szerint a Sonic Adventure-ök sem tetszettek. Pontosabban amikor Sonic-kal kellett száguldani bennük, azt imádtam; azt viszont máig nem értem, hogy minek kellett lövöldözős és borzalmasan idegesítő tárgykeresgélős és horgászós szinteket is készíteni. Ha az azokra fordított energiát további eszelős sebességű pályák megtervezésére fordítják, az lett volna minden idők egyik legjobb platformjátéka – így viszont, legalábbis számomra, csalódást jelentettek.

CSAPATJÁTÉK

A Sonic Heroes szakít a régi hagyományokkal, és az alapoktól reformálja meg a játékmenetet. Ezúttal nem egyetlen karaktert kell irányítanunk, hanem három főből álló csapatokat. Összesen négy brigád áll rendelkezésre, a jó ismerősökből álló Team Sonic, az általában nemezisként szolgáló tagokból összeállt Team Dark, a rózsaszín hangulatú Team Rose, illetve a számomra teljesen ismeretlen figurákat felvonultató Team Chaotix. Az eltérő csapatok három tagja teljesen eltérő feladatokat tud ellátni, és persze bármikor egyetlen gombnyomással válthatunk köztük.

Az egyik karakter képviseli a sebességet, ha ő van az élen, akkor hatalmas iramban tudunk száguldozni. Ez egyrészt jó, mert ahol erre lehetőség van, ott a régi Sonic-okat idézi a játék, másrészt pedig rossz is lehet, hiszen ilyen iram mellett nehéz kerülgetni a hirtelen feltűnő akadályokat, ellenfeleket. Természetesen támadni is tudunk velük, bár ha van rá lehetőségünk, akkor jobb a harcot az erre kiképzett karakterekre hagyni. Ezen tanács alól kivételt jelentenek a pajzzsal rendelkező szörnyek, mert ezeket mindig ezzel a figurával kell megtámadnunk, mert a levegőből megeresztett kombója eltünteti, széttöri e pajzsokat. A négy csapatban a következő karakterek tartoznak ebbe a csoportba: Sonic, Shadow, Amy és Espio.

A második tag harcban, a pusztításban állja meg a helyét, őt kell tehát használnunk mindig, ha megtámadnak minket, vagy ha valamilyen akadályt kell széttörni. Ugyan ezek a karakterek maguktól is nagy pusztításra képesek, legerősebb támadásuk az, amikor társaikat dobják az ellenfelekre – ez nem csak hatalmasat sebez, de az „ágyúgolyók” követik is célpontjaikat. Egy másik, csak néhány pályán szükséges képességük ezeknek a figuráknak – Knuckles, Omega, Big és Vector tartoznak ide –, hogy a földbe szerelt ventilátoroknál képesek lebegni, és a légáramlattal haladni.

És végül a harmadik formációban repülni tudunk. Tails, Rouge, Cream és Charmy fölkapják a többieket, és egész magasra képesek felrepülni e teherrel. Így aztán az esetleges leomló platformok, hatalmas szakadékok vagy hatalmas magasságkülönbségek sem jelenthetnek akadályt, egy kis röppenéssel minden ilyen helyzetet meg tudunk oldani. Természetesen őket irányítva is tudunk harcolni (ugyanúgy társaikat dobálják az ellenfelekre, mint a harcosok), sőt, a repülő ellenségeket csak velük tudjuk leszedni (még ha nem is halnak meg azonnal, leereszkednek a földre, ahol a harcosunk már eléri őket – érdemes ezt a taktikát alkalmazni, ha több repülő vesz minket körbe).

A játék kulcsa, hogy a vezetőket, és ezzel együtt az alkalmazható manővereket sűrűn cserélgessük, hogy mindig az legyen az élen, akinek képességeire éppen szükség van. Annak ellenére, hogy nem jelent túl nagy agymunkát kilogikázni, hogy ha mondjuk éppen repülni kell, akkor az ebben profi hősünkre kell váltani, a program segíti a szellemileg rokkantakat, és mindenhol hatalmas transzparensek jelzik, hogy melyik karakter használatát tanácsolják a készítők. És ha ez még nem lenne elég, akkor ott vannak azok a kapuk is, melyek automatikusan átváltoztatják csapatunkat az optimális alakzatba. Engem ez kicsit idegesített, mert nem csípem, ha hülyének néznek – azt meg nem hiszem, hogy lenne olyan, akinek ezek a táblák tényleges segítséget jelentenek.



ÓRIÁSI JÁTSZÓTÉR

Az, hogy melyik csapatot választjuk, lényegében a nehézségi szint meghatározásával ér fel. Első játékra mindenképpen a Team Sonic-ot ajánlom. Elsőként azért, mert szerintem egy Sonic-os játékhoz mégiscsak az illik, hogy a kék sünt irányítsuk benne – legalábbis először. Második indokom, hogy ez képviseli a normális nehézségi fokozatot, így közepes mennyiségű káromkodással átjuthatunk a legtöbb pályán (persze vannak olyan részek, amit szadisták terveztek, ezeken rengeteget fogunk szívni). Akinek ez az első játéka, annak a Team Rose ajánlott; Amy és csapata ugyanis sokkal rövidebb pályákon kell, hogy bizonyítsanak. Némelyik helyszín alig feleakkora, mintha Sonic-ékkal rohannánk végig rajtuk. Emellé az ellenfelek életerejét ugyanilyen arányban csökkentették, ráadásul a főellenfelek legyőzése sem fog gondot jelenteni. Ennek pont az ellentéte a Team Dark, melyet Shadow vezet – velük a legnehezebb fokozatra kell felkészülni. A pályák ugyan nem hosszabbak, mint Sonic-nál, ám az ellenfelek erősebbek és többen is vannak, a szakadékok nagyobbak, a főellenfelek pedig még keményebbek.

A pályák ugyanazok, akármelyik csapatot is választjuk (leszámítva, hogy a lányokkal nem kell teljesen végigmenni rajtuk). A helyszínek színvonala igen változó, vannak köztük igen gyors iramú, fantasztikusan látványosak, és vannak olyanok is, amelyeket kész rémálom volt végigjátszani. A nyitópálya, a hagyományos zöldbarna színvilágú Seaside Hill például minden dicséretet megérdemel: óriási sebességgel száguldhatunk a lankás tájon, ismerős Sonic-dallamok kísérik az akciót és számtalan hurkon fogunk átrohanni. Ellenben a Casino Parkot kifejezetten utáltam; nem azért mert nehéz lett volna (ez az egyik legkönnyebb szint), hanem mert semmi köze ahhoz, amit várnánk ettől a játéktól. Itt karaktereink golyóvá gömbölyödve gurulnak fel és alá hatalmas flipperasztalokon. Ha el is tekintünk tőle, hogy ez inkább bonusz-játéknak menne el, mintsem egy igazi helyszínnek, akkor is sok gondunk lesz: a játék fizikája ugyanis rendkívül pocsék. Így aztán hosszú perceket fogunk azzal tölteni, hogy a megfelelő helyre manőverezzük magunkat: hiába képzeljük el, hogy az életben miként kellene meglőni egy golyót, itt minden másként működik. Még szerencse, hogy kicsit mi is befolyásolhatjuk a röppályánkat, különben még mindig azon a pályán rostokolnék. A Bullet Station nevű – egyébként rendkívül látványos – pálya szinte végig olyan csövekből áll, melyeken Tony Hawk módjára végigcsúszhatunk, viszont ha rosszkor váltunk e csövek között, akkor bármiféle javítási lehetőség nélkül lezuhanunk.

Ezek persze szélsőséges példák, a legtöbb szint e kettő közti minőséget képvisel. Amikor száguldani tudunk, egész élvezetesek; viszont amint karaktert kell váltani, ez megtörik, és a játék már tizedannyira sem élvezetes.

A pályák meglehetősen egyszerűek: megyünk előre az úton, a feltűnő ellenfeleket leverjük a harci karakterrel, ahol kell, ott ugratók és katapultok segítségével jutunk tovább, néhol pedig a repülő figurára váltunk. Eközben persze gyűjtögetjük a gyűrűket – az gondolom nem szükséges hangsúlyozni, hogy amíg van nálunk akár egyetlen aranygyűrű is, addig a környezeti ártalmak (mint az ellenfelek támadásai vagy éppen a tűz) nem tudnak megölni minket, mint ahogy azt sem, hogy minden századik után egy extra élettel leszünk gazdagabbak. Igaz, a végtelen szakadékok, vagy éppen a víz továbbra is halálosak ezeket nem lehet kicselezni ilyen módon. Lesznek még szétverhető sziklák, melyek helyenként plusz gyűrűket, vagy akár folytatási lehetőséget jelentenek.

Ha használjuk csapatunk tagjainak különleges képességeit, akkor lassan töltődik egy kis mérce, és ha megtelik, akkor használhatjuk a Team Blast nevű támadásunkat. Ennek hatása elég durva, a közelünkben levő ellenfelek egyszerűen elporladnak. Érdemes ezt tartalékolni, és főellenfelek, vagy nagy tömegben támadó szokványos robotok ellen felhasználni.

Az ellenfelekre nem vesztegetnék sok szót – teljesen fantáziátlan megjelenésű robotok, akikkel nem lesz sok problémánk. A küzdelemre kitenyésztett karakterünkkel minden taktikai megfontolás nélkül kikészíthetünk egész hordákat, csak a támadás gombját kell nyomogatni, és előbb-utóbb mindenki elpusztul a környéken (a célkövetős lövedékek miatt még célozni sem kell). Ha lebegő ellenfelekkel futunk össze, akkor ugyanez a teendő, csak előbb a repülő karakter lövésével le kell őket hozni a földre. Még a korábbi Sonic-játékokban oly fantáziadús főellenfelekben is csalódnom kellett. Hol egy másik csapattal kell megküzdeni, hol vég nélküli hullámokban érkező szokványos ellenfelekkel – elég lusta megoldás. Persze van néhány igazi boss is, de általában igen könnyű rájönni, hogy miként kell megölni őket.

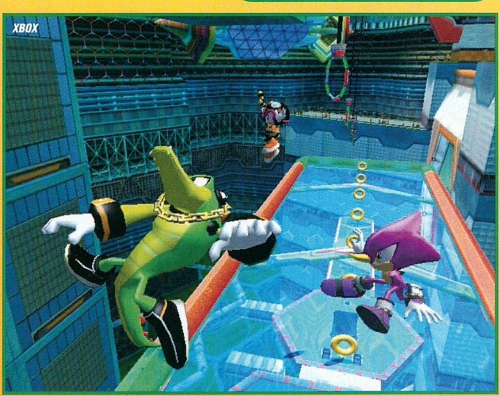
Eddig nem ejtettem szót a Chaotix-csapatról, velük ugyanis teljesen más kihívásban lesz részünk. Őket irányítva nem a célt jelző karika mielőbbi elérése lesz a cél, hanem mindig valamilyen missziót kell teljesítenünk. Hol egy (vagy éppen tíz) Chao-t kell kiszabadítanunk, hol pedig 200 gyűrűt kell összeszed-







nünk. Máskor az összes ellenfelet ki kell nyírnunk, vagy a legidegesítőbb szinten úgy kell eljutnunk a célba, hogy nem vesznek észre minket a békák – ha lebukunk, akkor kezdhetjük elölről az egész pályát. Ha elhagyunk valamit, akkor persze vissza kell mennünk – olyan pályákon, amiket abszolút nem erre tervezték – így aztán nézzünk körül mindenhol alaposan; és persze akkor ennyit is a száguldásról... Nekem nagyon nem jött be ez a bagázs, és ez részben annak köszönhető, hogy teljesen ismeretlen karaktereket szedtek össze ide. Espio, Vector és Charmy mind a Knuckles Chaotix című – nem is a Sonic Team által készített – Sega 32X-re 1995-ben megjelent játékból származnak, és nekem nagyon nem voltak szimpatikusak.



NEM GYEREKJÁTÉK

Azt azért persze nem kell gondolni, hogy a játék túl könnyű lenne; sőt, néhány helyszín *borzalmasan, szemét* módon nehéz. A legfőbb gondot a kamera jelenti, amely nagyon sokszor okozza majd halálunkat. Néhol megpróbálja követni mozgásunkat, másszor pedig teljesen magunkra hagy minket – vagy harmadik opcióként hirtelen átugrik máshová, így kiszámított ugrásunk már nem a kívánt platformra, hanem a szakadékba segít minket. Az például rendkívül hamar a dühroham szélére kergetett, ahogy a jobb kart kezeli a játék: ha jobbra vagy balra nyomjuk, akkor a kamera mozog – ez eddig rendben is van. Viszont ha csak egy kicsit is felfelé vagy lefelé toljuk, akkor átkerülünk belső nézetbe, ahonnan aztán csak egy külön gombnyomás után tudunk kikerülni – ez irtóztatóan rossz megoldás, ha harc közben rontjuk el a dolgokat, akkor jó eséllyel elpusztulunk. Az is sűrűn előfordul, hogy ha egy falhoz közel állunk meg, akkor a kamera eltűnik abban, és csak a nagy szürkeséget látjuk. Néhány helyen a kamera fix pozícióba áll be, például egyszer felülről mutatja, ahogy menekülünk az egyre feljebb törő láva elől. Itt nagyon nehéz térben látni a dolgokat, csak sokadszorra, tulajdonképpen véletlenül sikerült ráugranom a legfelső platformra. Ez a hiba akkor is jelentkezik, amikor repülünk: magunk alá nem nagyon látunk, így rendkívül nehéz lesz pontosan ráugrani az egyes platformokra.



JUTALOMJÁTÉK

A játék minden pálya után osztályozza teljesítményünket, a legrosszabb E-től a ritkán látott A-ig terjedően. A bizonyítványba beleszámít a szint teljesítésével töltött idő, a célba érkezéskor meglévő gyűrűk száma, illetve az, hogy mennyit használtuk a karakterek különleges képességeit. A Sonic-játékok között elsőként a Heroes-ban lehetséges a szintlépés. Ehhez különböző színű gömböket kell gyűjtögetnünk – ezeket bizonyos ellenfelekben, vagy többé-kevésbé rejtett dobozokban találjuk meg. Minden karakter legfeljebb három szintet léphet, és ez a pontok mellett (minden egyes szint 1000 pontot jelent a végelszámolásban) az erejüket, a sebzésüket is növeli. Ha meghalunk, akkor persze buktuk a szintjeinket, érdemes vigyázni magunkra.

Ha jól szerepelünk a pályákon (azaz meghatározott idő alatt teljesítjük őket), akkor lehetőségünk van arra, hogy kipróbáljuk magunkat a speciális szinteken. A páratlan sorszámú szintek utáni bonusz-pályáknál életet nyerhetünk: csövekben kell rohanni őrült módjára. Minél hamarabb érünk végig rajtuk, annál több folytatási lehetőséget nyerünk – ebben segít a turbózás, amit sajnos nem lehet vég nélkül használni. Ehhez ugyanis „üzemanyag" kell, amit a játékban a lufik képviselnek (figyeljünk a léggömbök elhelyezkedésére, mindig a megfelelő alakzatra kell váltanunk!). A páros szintek után következő bonusz-pályák valamivel érdekesebbek, ezeken ugyanis Káoszsmaragdokat szerezhetünk meg. Ennek feltétele az, hogy kapjuk el a hatalmas drágaköveket, mielőtt elérik a pálya végét. Mivel alapállapotban gyorsabbak, mint mi, ezért aztán itt is lufikat kell szedegetnünk – és kerüljük el a tüskés bombákat, amelyekkel időt veszítünk.



Ha sikerült mind a hét smaragdot megszerezni, és végigjátszottuk mind a négy történetet, akkor megnyílik az utolsó, 15. szint is. Itt Super Sonic-ká átváltozva kell megküzdenünk Metal Sonic-kal. Az igazán nagy fanok számára megnyitható a Szupernehéz mód is, ehhez minden pályán A osztályzatot kell elérni – sok szerencsét hozzá, mire ez bárkinek is sikerül, én már valószínűleg galambősz öregember leszek.

Chao-nevelgetés most sajnos nincs, viszont a küldetések után kapott érmékkel megnyithatjuk a kétszemélyes játékmódokat, ahol különféle módokon versenyezhetünk. Az utolsó kettőt nem nyitottam meg, de az addigiak meglehetősen sekélyesek, kidolgozatlanok voltak, nem éri meg küzdeni értük.

VÉGÍTÉLET

Sajnos a Sonic Heroes nem nagyon tetszett, pedig mindent megpróbáltam, rengeteg újabb és újabb esélyt adtam neki. Minden jó dolog mellé legalább két, sokkal durvább hibát kapunk. Hiába van néhány jó pálya, ha a nagy többség lelombozóan unalmas. Hiába tűnik jó ötletnek a csapat-alapú játékmenet, ha a valóságban ez a lendületes szakaszok megtöréseként jelentkezik, ráadásul az egyes bandák között lényegi különbség nincs. Hiába vannak a helyenként igen látványos hurkokkal, tekeredő csövekkel tarkított pályák, ha a kamera tökéletlenkedései miatt sokszor úgy halálozunk el, hogy nem is vétünk hibát. Úgy gondolom, most a Sega és a Sonic Team megmutathatta volna, hogy mit tud, de egy lehengerlő játék helyett egy olyat adtak ki, ami a legtöbb embernek nem fog tetszeni. Ehhez még vegyük hozzá, hogy a PS2-es verzió látványosan csúnyább (és lassabb), mint Xbox-os társa, ráadásul azzal ellentétben meglehetősen sokszor szaggat. És ez ugyan egy Sonic-játékban megbocsáthatatlan, mégsem ez a legnagyobb hiba, hanem az, hogy a látótávolság korlátozott. Méghozzá úgy, hogy a pályát belátjuk, de az ellenfeleket csak akkor vesszük észre, ha már majdnem hozzájuk érünk – és ilyen sebességnél ez sokszor akaratlanul is azt jelenti, hogy nem marad időnk kikerülni őket. A látvány egyébként semmi rendkívülit nem kínál, nincsenek különleges effektek, legfeljebb a pályadesign ad okot az ámulásra – főként a hatalmas hurkok, vagy az össze-vissza kanyargó csövek, melyeken csúszkálunk. A zenék a szokásos Sonic-hangzást hozzák, igazából felfigyelni rájuk csak a hardcore rajongók fognak. A hangokra viszont mindenki felkapja a fejét, méghozzá azért, mert annyira ellenszenves szinkronszínészeket szedtek össze, hogy az elképesztő. Tailst már az első mondatánál meggyűlöltem, és azóta is szeretném lassú nyárson megpörkölni; de nincs egyedül, a legtöbb figura rugdosnivaló, nyivákoló személyiséget kapott.

Számomra nagyon érdekes, hogy az elmúlt években sem Mario, sem Sonic nem tudott maradandót alkotni – és a helyükre olyan hősök törtek be, mint Jak vagy Ratchet. Kíváncsian várom, hogy milyen lesz a következő Sonic-játék, és csak reménykedni tudok benne, hogy megszabadulnak minden felesleges sallangtól, extra karakterektől és elvont pályáktól, és csak a kék sünre, és a száguldására fognak koncentrálni. Ha ehhez valami olyan megvalósítás társul, mint amit a PS2-es Klonoa-ban láttunk, Sonic ismét népszerű lehet...

Grath

MARTIN BELESZÓL!

Mondhat nekem akárki akármit: ez már nem igazi Sonic játék! Jó, tudom, Sonic a főszereplő, de könyörgöm: hogy lehet egy újgenerációs stuff megalkotásakor kifelejteni azt a legfontosabb tényezőt, ami a klasszikus alapjátékot olya naggyá tette – az elsöprő sebességérzetet és az olajozott játékmenetet? Szerintem Sonic most olyan mélyre süllyedt, ahova nem lett volna szabad neki: a közepes tucatjátékok közé. Egy kaptafára készült, gyenge próbálkozás ez is. A rajongók inkább ki se próbálják... A grafikája viszont bitang jó!

SONIC HEROES

SEGA

MÁS VERZIÓ: PS2, GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
1 mentés 3 blokk, dd 5.1

✔ néhány pálya igazi Sonicos hangulatot áraszt
✕ a kamera sokszor zavaró, elbaltázott játékmenet

6.5 pont

SONIC HEROES

SEGA

MÁS VERZIÓ: X, GC

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (106KB)
analóg irányító (dual shock), dolby pl II

✔ néhány pálya igazi sonicos hangulatot áraszt
✕ borzalmasan szaggat, és a kamerával is sok gond van

5.5 pont





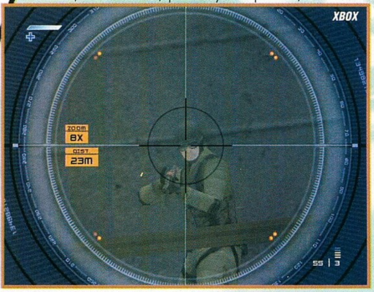
Nehéz a dolga annak a fejlesztőbrigádnak, amelyik manapság taktikai/lövöldözős akciójátékot szeretne kiadni – már csak azért is, mert ebben a műfajban már páran letették a névjegyüket. Elsősorban gondolok itt az MGS sorozatra, ami ugye a stílus koronázatlan királyának számít, és rengeteg rajongója van... ők pedig már nagyon válogatósak lettek egy ilyen kedvenc mellett.

Nem fogad be a gyomruk bármit. Talán csak egy programnak sikerült közel ekkora sikert elérni, méghozzá a Splinter Cellnek. Körülbelül ennyi a nagyobb nevek listája. A kisebbeket nem említem, az olyanok meg, mint a Kill.Switch (ami inkább akció), vagy a Tenchu (ez meg nem kommandós anyag), esetleg az R6/Ghost Recon (belső nézet)... kicsit más kategóriába tartoznak.

A két „császár" mellett azonban még mindig próbálkoznak. Itt ez az új **MI** rész. Még az egyes PS-re volt az előző epizód, ami szerintem elég jóra sikeredett, legalábbis én élveztem, hogy klasszikus ügynökösködésben lehetett részem. Különböző feladatok, álruhás küldetések, speciális ketyerék... James Bond hangulat. No... ez volt tehát az előd. A licenc azóta két mozit is megélt... de azokból senki nem készített semmilyen virtuális változatot. Már kezdhettünk megfeledkezni a címről, de az Atarinál úgy döntöttek, hogy kicsit felkavarják az állóvizet, így született meg az **Operation Surma**. Tom Cruise ugyan nem tart velünk, ráadásul egy teljesen új sztori lett kitalálva a játékhoz, de az alap ugyanaz, mint eddig bármikor a tévésorozat, a nagyfilmek, vagy a programok esetében. Van egy ügynökünk, akinek a világ megváltása a célja. Illetve legyünk őszinték: ezt a feladatot bízták rá. Veszélyes gonosztevők, összeesküvés, tömegpusztító fegyverek... kábé ennyi kell ahhoz, hogy egy igazi ügynök akcióba léphessen. Az ezen tényekre utaló információk pedig már hősünk kezében vannak, tehát kezdődhet az akció. Már csak egy megszállott játékos kell, aki a cselekményt folytatja, miután kezébe kaparintotta a kontrollert. Ezt a feladatot egyelőre én felvállaltam, még a veszélyek ellenére is... az pedig majd eldől a teszt elolvasása után, ki lesz még olyan bátor, hogy a világ sorsa rajta múljon... :)

ÖSSZEVÁGOTT FILMECSKE AZ INDÍTÁS UTÁN

A Paramount, Atari és Paradigm jelképek felvillanása után, a sejtelmes zenei háttér hallgatása alatt egy csendben osonó alakot láthatunk, ahogy lopakodik, valakit a vállán cipel, majd beindul a jól megszokott MI muzsika, miközben veszélyes mutatványokat szemlélhetünk. Látszólag van itt minden, mi szemnek/szájnak ingere, de bármennyire is rajongója vagyok a bevezető filmeknek (amik jó esetben megadnak egy komoly alaphangulatot), azért azt mindig elmondom, hogy a jó rendezői munka még kevés egy játék mennybemeneteléhez. Ez nem mozi ugyebár, az igazi jellemzők akkor jönnek elő, ha már nálunk az irányítás. Ezért lépek inkább tovább a főmenübe – a gyengécske Mátrix filozófia alapját véve: „mert így akarom". ;) Új játékon, mentett állás behozatalán kívül semmi esélyünk bármi érdekességre, ezért nem is rabolnám az időt. Nehézséget kiválasztjuk, a játékot elindító kérdésre rábólintunk, ezek után pedig következik az első igazi (CG animációs) film is, méghozzá a tenger mélyén. Emberünk pont felfedezgetne, de két alak nem hagyja nyugodtan dolgozni. Az üzenet, amit hagynak: egy új munka Ethan Hunt ügynök részé-







re. Természetesen jó szokás szerint a Balkán van célpontban… ráadásul kis Bosznia fűszerezéssel. Naccerű'… Akkor kezdjünk is bele.

Nem vagyok oda a hosszú eligazításokért, ezért végig már nem is hallgattam az álmosító hangot. Elsőnek egy éjszakai küldetés részesei lehetünk. Tűzijáték, sötétség, őrök. Hősünknek kellemesen érces, mély hangfekvése van, a készítők biztosan nem akartak lemaradni Snake és Fisher bácsika mögött. (A férfias példakép.) A nézet persze teljes 3D szabadságot nyújt, a kamera pedig a hátunk mögött követi minden mozdulatunkat. Természetesen a kameraman munkájába mi is segédkezhetünk, amennyiben nem felel meg a látvány. Alapból van életerőcsomag, infra látás. No, meg persze lopakodás is. Azt használni is kell, valamint az árnyékok nyújtotta fedezék is jól jön már a kezdetekkor is. Ezt úgy kell elképzelni, mint a Splinterben. Bevonulunk egy sötétebb részre… itt már nem láthatnak, de még egy kis ikon is ábrázol minket a képernyőn, hogy mennyire lettünk „láthatatlanok". A posztoló őrhöz odasomfordálunk, hátulról lecsapjuk, kicsit tovább még egy fegyveres, majd egy elektronikusan zárt ajtó. A falon elhelyezett ládákból leszedjük az adatokat (máris egy újabb szerszám a birtokunkban), utána mehetünk is tovább. Hamarosan megtapasztalhatjuk, hogy mire jó az éjjellátó készülék, vagy hogy mit kell tenni a kíváncsiskodó kamerák hatástalanításához. Kicsit kapaszkodhatunk a csöveken, lefényképezhetünk két célberendezést, kiszabadíthatunk egy számunkra fontos személyt. Ezek csak a bemelegítést szolgálják, ragyogón elmagyaráznak mindent, mintha egy gyakorló küldetés részese lennél, de közben már élesben megy minden. Ez ki is derül, amikor hamarosan a védelmünk alatt álló személyt likvidálják. Kisebb lövöldözés következik, meg egy nagyon fáradt közjáték, ami elméletileg a hangulatot emelné, de inkább szánalmas, mint lenyűgöző látvány. Innen kezdődik igazán a móka.







AZ ÜGYNÖKÖK IZGALMAS ÉLETE

Nem vagyok benne biztos ugyan, hogy akár a teljes CIA, vagy bármelyik más „cég" legénységének *együttesen* volt-e annyi kalandja életében, mint amennyit belepakolnak egy-egy ilyen jellegű játékba (vagy filmbe), de mondjuk nem is baj az „enyhe" túlzás, mert legalább sok izgalomban lehet részünk. Izgalom van a MI-ben is, bőven. Bár a szárazföldtől nem nagyon szakadunk el, de azért így is lesz elég dolgunk. Legtöbbször a fő feladat az, hogy bejussunk valahova, vagy onnan távozzunk… de ez persze meg van spékelve mindenféle finomsággal. Lézerek elkerülése, őrök kicselezése, álruha használata, satöbbi. Egyik kedvencem, amikor a terem két oldalán egy-egy félcsőben gépkarok dolgoznak. Ezeket le kell állítani, innentől viszont ketyeg az óra. Feladatunk a megjelölt adatok megszerzése. Mindezt pedig a kötélen lógva. A későbbiekben ezt még nehezítik azzal is, hogy a karokat nem lehet leállítani. Szerettem még a lézernyalábok kikerülését, az őrök elrejtését… de úgy igazából mondhatni, hogy végig élveztem a játékot. Ennek több oka van. Első: bár nem egy szépség, mégis megfogja a játékost. Kicsit gondolkodós, kicsit taktikázós, kicsit lopakodós… de nem unalmas egy percig sem. Én roppant módon utálok fegyver használata nélkül osonni… de ahogy a Splinter Cell, ez is nagyon jól elszórakoztatott. Talán ez nem is véletlen. (Már csak azért sem, mert eléggé nagy nyúlásnak érzem a legtöbb lehetőséget benne.) A magasból ráugorhatunk az alattunk állók fejére, ha nem rejtjük árnyékba áldozatainkat, akkor azokat felfedezhetik… ilyenkor persze jön a riasztó nyávogása, amit rövid időn belül (visszaszámlálás: MGS) le kell állítani. Volt egy kis utánérzésem, na…

De ez nem is akkora baj, ha sikerül egy hangulatos anyagot összehozni. Hangulat pedig van! Főleg azért, mert az ember végre gondolkozik, és ha valami nem sikerül, akkor csak magát okolhatja. Egészen addig, amíg rá nem jön a megfelelő megoldásra, ami viszont a sikert is jelenti egyből. Mert ez a küldetés egyáltalán nem lehetetlen, csak a logikánkat kell használni. Direkt élveztem, mikor néha a fejemre csaptam: „mekkora egy ökör vagyok, hogy ezt nem vettem észre idáig" alapon. A felhasználható speciális eszközök is jók, ráadásul a kezelésük is elég egyszerű. Összességében nem rossz a program, egy végigjátszásra bőven leköt majd, ami 5-10 óráig tarthat. Azonban a „nagyok" **sajnos nincsenek veszélyben mellette**. Ez a hibáinak tudható be, amik a következők:





NEGATÍVUM

Leginkább a grafikai megjelenítéssel volt bajom. Bár néha van egy-két kellemes meglepetés (például a tűzijátékkal megvilágított tér, aminek a betonja víztől csillog), összességében elég egyszerűen festenek a pályák, sokszor zárt tereken küzdünk majd, amik alig vannak kidolgozva. A szereplők semmilyen mimikára nem képesek, csak úgy vannak a fejükre feszített, érzelmek nélkül megrajzolt arcaikkal. Az érzelmek mellett azonban sajnos az értelem is hiányzik időnként. Bár őrjáratban nem rosszak az ellenséges katonák, azért azt én kicsit nevetségesnek tartom, hogy: 1. Az említett téren ráugrunk egy őrre, aki ájultan esik össze. Szemben sétál egy másik katona, aki bár távol van, annyira azért nem esünk ki a látómezejéből, hogy ne vegye észre a jelenetet, vagy a földön fekvő társát, mialatt mi arrébb osonunk. Már csak azért sem valószínű ez az eset, mert azért a tűzijáték csihol némi fényt a sötét éjszakába. 2. Szintén még a játék elején. Két katona elmegy járőrözni. Egy társuk marad a védeni kívánt ajtónál. Miután ez utóbbit elintézed, ők még vissza-visszajárnak, de fel sem tűnik nekik, hogy a harmadik sehol nincs. Lehet, hogy kötözködés, de ezen is elcsodálkoztam kicsit. 3. Amit még nem nagyon sikerült megvalósítani komolyabban egy játékban sem: ha egy elintézett fegyverest elrejtünk valahova, nem kezdik el a többiek keresni, valamint nem tűnik fel senkinek, hogy nem jelent az illető a továbbiakban. Nem tudom, hogy vajon jelenleg még nem lehetséges ilyen mesterséges intelligencia megvalósítása, vagy egyszerűen csak lusták a fejlesztők? Bár tény, hogy jóval nehezebbek lennének a programok, amennyiben ilyen lehetőséggel élnének. Viszont legalább valóban szimuláció lenne.

Amit még nagyon lehúzok: *gyenge sztori, borzalmas közjátékokkal*. Az még nem is lenne baj, hogy a történet nem annyira rafinált, mint egy MGS esetében, de az, hogy ennyire bugyuta átvezetők vannak mellé… hát felér egy Irigy Hónaljmirigy kabaréval. Emberünk fut az autó felé, közben egy páncélököllel mellélőnek, de az meg sem kottyan neki (légnyomás… vagy mi a szösz nem létezik?), közben be van lassítva az egész, és még a társa is borzalmasan gagyi módon lövöldözik ki, meg lassítva tátog, mint valami nagyon drámai jelenetben. Pfff… Elég gyenge a játék ezen oldala. Azonban a grafikán kívül ezek nem olyan tényezők, amik nagymértékben rontanák a játékélményt… viszont abban megfelelően hibásak, hogy többre nem jó a MI, mint egy hétvégi szórakozásra. Ez utóbbira viszont pont megfelelő a cucc… főleg azoknak, akik élnek, halnak az ilyen műfajú játékokért. Nem bánom, hogy leültem elé, és remélem Te sem fogod…

KÜLÖNVÉLEMÉNY

Mivel „iparos" multiplatform programról van szó, nincsenek nagy különbségek. A grafikai megjelenítés kábé hasonló mindkét tesztelt verzió esetében. Némi akadás is megfigyelhető, de szemfülesek voltak a kódolók, mert más-más helyeken lehet ezekre rátalálni. :) Az X változat már a kezdő képernyőn beszaggat, ha a kis szökőkút közelébe megyünk. A PS2 átirat azonban itt vígan dalolászik, egészen addig, míg a tűzijátékkal megvilágított térre nem érünk… ahol viszont már produkál ő is furcsaságokat. A későbbiekben, hasonlóan a leírtakhoz más-más helyen fognak a berángatni a különböző konverziók, ami jó móka… már csak az érdekesség szempontjából is. Talán ki is írnék egy pályázatot, a „keresd meg a két kép közötti hét különbséget" marhaságokhoz hasonlóan. :) Főnyeremény: Martin dedikált boxere. ;) Ezen kívül minden ugyanaz a PS2/X kiadásban. Ha őszinte akarok lenni, mindkét géptípusra ajánlom, mint egy könnyed akciójáték, de ehhez hozzáteszem, hogy nem tizenakárhányezer forintért. Próbáld meg olcsóbban beszerezni (akár használtan is), mert bár jó kis móka, azért nem ez lesz életed meghatározó élménye.

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

Ui.: Ez a teszt öt másodperc múlva megsemmisíti önmagát! 5…4…3…2…1…

MARTIN BELESZÓL!

Nézd csak meg, mit írtunk a Tartalomban, „Az 576 Konzol pontozási rendszere" címszó alatt: „6-7.5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!". Na, ez most ide tökéletesen illik. Ejj, de jók vagyunk… :)

MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA

ATARI / PARADIGM

MÁS VERZIÓ: PS2, GBA, GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
1 mentés 11 blokk, dd 5.1

✔ Jól használható splinter cell/mgs kópia… megfelelő hangulattal
× kevés egyéniség, sok apró hiba

7 pont

MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA

ATARI / PARADIGM

MÁS VERZIÓ: X, GBA, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (73KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ Jól használható splinter cell/mgs kópia… megfelelő hangulattal
× kevés egyéniség, sok apró hiba

7.5 pont



BATTLESTAR GALACTICA



PS2

Aki fogékony a régi sci-fi sorozatokra, az valószínűleg a képernyőre tapadva nézte végig a mostanában újravetített *Galaktika Csatacsillag* című klasszikust, ami az Orion űrhajónál valamivel később kezdte meg pályafutását Amerikában (az Orion ugye német volt), úgy nagyjából az Alfa Holdbázis idejének magasságában. A történet az emberiség kirajzását követi nyomon, akik természetesen találkoznak egy elég agresszív és gonosz fajjal, a Cyclonokkal, és a játékba is ezt a csatározást dolgozták fel a készítők. Hát ez van, megint lőhetünk és harcolhatunk az helyett, hogy adventure módon oldanánk meg feladatokat vagy legalább valami űrstratégiát adtak volna, olyat, mint a Homeworld PC-n. Ez teljesen olyan, mint a Jedi Starfighterek, a Warhammer 40K vagy Startrek Voyager FPS kiadása, esetleg a Gyűrűk ura kiragadott csatái, amik igencsak egysíkúan tálalják az esetleges rajongók elé kedvenc filmjeiket vagy világukat. Nem azt mondom, hogy nem kell ilyen, de nem mint fő feldolgozás, hanem mondjuk mint egy FF Tactics a fő FF részek mellé, hogy aki hiperaktív és állandóan harcolni akar, az is kiélhesse magát. Ráadásul a három dimenziós harc az külön *skillt* kíván meg a játékosoktól, mert itt nem csak menni kell és oldalazni, hanem teljesen elsajátítani a térbeli gondolkozást. Itt ha üldözünk valakit és eltűnik, akkor nem egy sarok mögé bújt el vagy leugrott a falról, és ha nem vagyunk tisztában olyan fogalmakkal, hogy kitérő manőver meg követőpálya, akkor a csatából annyit érzékelünk, hogy mindenki kifordul elölünk és hiába fordulunk mi is azonnal, az illető már szembe jön és elhúz mellettünk. Most sajnos nincs hely, hogy kielemezzem a megfelelő manővereket, így csak azt ajánlom, hogy ha a cél elkezd fordulni, akkor vegyük le a sebességet, és úgy próbáljuk megkeresni. Gondoljunk arra, hogy egy úton megyünk és úgy követünk valakit. Ha a másik elkanyarodik visszafelé, és mi is azonnal megtekerjük a kormányt, akkor nem csinálunk mást mint keresztezzük az útját szemből. Inkább menjünk el a kanyarig, és ott forduljunk ugyanarra mint ő, s ekkor kis szerencsével megint mögötte leszünk. **(Na, megint tanultam valamit... Martin)**

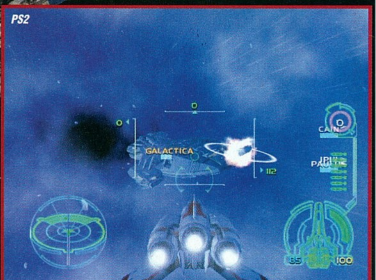


XBOX



XBOX

A játék amúgy elég nehéz, ráadásul szemét is, mert negyed óra minimum, mire save lehetőséget kapunk. És hiába csináltunk meg addig 3-4 részmissziót, mert az egész elejéről kell kezdenünk! Nagyon rohadék húzás ezzel szívatni a gamert, csak hogy tovább tartson a játék. X-en még könnyen is ment, simán elmentem az aszteroidás részig, mikor azonban PS2-re váltottam, a játék felgyorsult és kapkodós lett, aminek következtében állhattam át én is a gyors ütemre, de vagy 3x kellett újrakezdenem missziós falióra (Mission Failure) miatt, mert a köcsög ellenség mindig szétlőtte a Galactica hídját (ugyanis azt kellett volna védelmezni). Kiabáltam, káromkodtam, majd nyugtatónak ettem némi sült karajt vajas kenyéren, és újra nekiültem. Aztán az aszteroidáknál, mikor szétlőttem a nagy pajzsgenerátort, pucolni kellett volna onnan, de eltévedtem és az arcomba robbant az egész... Persze később túljutottam ezen is, de közben nem is merek belegondolni, hány neuron pálya égett ki az agyamban túlfeszültség hatására.



PS2

Űrvadászunk kinézete megmaradt a sorozatból megismertnek, vagyis kissé a régi korok hangulatát idézi a három kis stabilizátor szárnnyal és a rakétamotorok fúvókáival, valamint a tipikus, X-Wingekre jellemző hosszú orral (kérdés, ki lopott honnan ötleteket). Ez azonban csak a külső, mert lehetőségei tekintetében bizony veri még a Jedi Starfighterek űrhajóit is! Persze most a játékban alkalmazott dolgokra gondolok, a manőverezésre és a fegyverekre, nem pedig a technikai különbségekre. Például a lézereket két féle módban is használhatjuk, mert nyomkodva távolabbra visz, nyomva tartva pedig jól megszórja az előttünk levő teret. A rakétáinkat pedig csata közben is beállíthatjuk, hogy a négy tulajdonság közül melyik legyen a hangsúlyosabb. Ezt egy négy részre osztott ábrának képzeljétek el, mint a régi Quadro rendszerek panoráma balansz szabályzóit, amin az irányok a robbanási rádiuszt és erőt, valamint a rakéta sebességét és manőverező képességét (agility) jelentik. Például ha növeljük a sebességet, az visszavesz az erőből, ha pedig a mozgékonyságot szeretnénk nagyobbra venni, akkor csökken a detonációs sugár. Ha távol az ellenség, akkor akár közelebb is mehetünk az utánégetőnkkel, amihez a tolóerő gombot kell lenyomva tartani egy darabig, majd rányomni egy rövidet, vagy csinálhatunk tengely körüli pörgést kitérő manőverként ha üldöznek, de meg is lephetjük ellenfelünket azzal, hogy hirtelen szembefordulunk vele és jól szanaszét lőjük (mondjuk ez utóbbi manőver olyan 80G terhelést okozna gravitációs kiegyenlítők nélkül, de hát ez csak *játék*).

Szerencsére minden fogást és kezelést ügyesen betanulhattok, mert grafikus formában bekerültek a Flight Manual menüpont alá. Ez viszont még mindig csak a mi hajónk, ugyanis csapattársainkat is utasíthatjuk az irány gombok segítségével! Parancsot adhatunk szétszóródás / felzárkózásra, támadásra a mi aktuális célpontunk ellen, a minket támadó ellenséges gép leszedésére (defend), vagy az egyéni speciális manővere végrehajtására, ami pilótafüggő. Társaink fejlődnek is a missziók előrehaladtával, nő a pontosságuk, tűzerejük és a speciális skilljük, amire a nehezedő feladatok miatt szükség is van. Ezekben már könnyen jön a halál, mert eleinte inkább más miatt fogjuk dühösen nézni a „game over" feliratot, mivel hajónk energiarendszere önmagától feltöltődik üresjáratban, amit a segítő robotunk be is mond. Az ő hangján kívül még a többiek rádióadását is figyelemmel követhetjük, valamint a Galacticáról jövő üzeneteket is, kis videó-bejátszással együtt a felső sarokban. A többi hang a szokásos lézer ticsungticsung, robbanások, és a filmszerű muzsika – szóval a hangulat nagyon jónak mondható, és ezt akár pilótafülke nézetből is kipróbálhatjuk.



EGY KLASSZIKUS ÚJJÁÉLED

Az űr kidolgozottsága sem rossz. Bolygók, napok, hatalmas ködök, aszteroidák, az ellenség lapos hajói, villogó lézernyalábok és a rakéták világító nyomai. Na de ez multiteszt, Martin legújabb találmánya, de félek bármit is mondani az X verzióra – bár anyit már leírtam, hogy lassabbnak tűnt valamivel (a pontszámon ettől függetlenül nem változtatok). Annyit mondok: ha érzel magadban elég kitartást és nyugalmat a ritka save lehetőség miatt kissé nehéz stuffhoz, vedd meg. Jól irányítható (ha van érzéked a valódi 3D-ben való mozgáshoz), jó hangulatú, pörgős lövöldözésben lesz részed, Adama kapitányként az emberiség védelmében.

Dzson

MARTIN BELESZÓL!

A baj biztosan az én készülékemben van, de szerintem ez egy hihetetlenül ócska játék. Az első pályát kábé 5 percig bírtam elviselni, és csak egy dolog járt az agyamban: ennél én már PS1-en is szebb űrhajós játékokat láttam; példának hozhatnám fel a Colony Wars sorozatot... Szóval, ha rám hallgatsz, nem erőlteted.

BATTLESTAR GALACTICA

VIVENDI UNIVERSAL

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
dd 5.1

✔ pörgős és látványos űrcsaták!
✕ nagyon ritka mentési lehetőség

7.5 pont

BATTLESTAR GALACTICA

VIVENDI UNIVERSAL

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (88KB)
analóg irányító (dual shock), dpl II

✔ pörgős és látványos űrcsaták!
✕ nagyon ritka mentési lehetőség

7.5 pont

www.starlogo.hu

STAR LOGO
AZ ÉN MOBILOM

WAP-PUSH alapon működő szolgáltatások (Java játékok, Polifónikus csengőhangok, színes háttérképek) csak megfelelően beállított WAP eléréssel vehetők igénybe! A beállítások tesztelésére küldd el a KNTESZT kulcsszót a 06-20-9000-868 –as alapdíjas SMS számra! Ha az itt található tartalmat le tudod tölteni, akkor megfelelően működik a WAP előfizetésed. Ha nem, akkor kérd mobilszolgáltatód segítségét a következő ingyenesen hívható ügyfélszolgálati telefonszámon: Pannon 1220, Westel 1230, Vodafone 1270

A Java játék letöltésének lépései: 1. Küldd el a kiválasztott játék kódját a játéktól függően egyszer, vagy kétszer egymás után, SMS-ben a **06-90-629-888**-as számra. 2. A válaszban megérkezett könyvjelzőre vagy hírszolgáltatói üzenetre rákattintva WAP felületen keresztül töltsd le a játékot. 3. Mentsd el a letöltött játékot a telefonodba!

JAVA játékok
06-90-629-888



DRAGON ISLAND (2db sms)
Kód: KNGAME 24175
Feladatod egy csatabárdos főhős irányítása. Le kell győznöd az ős öreg sárkányt! Készülékek: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage, Sharp GX10i, Siemens C60, MC60, M55, S55, SL55.



HUGO GOES FISHING (1db sms)
Kód: KNGAME 39603
Segíts Hugonak halászni! Készülékek: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage, Sharp GX10i, Siemens C55.



RACING FEVER (2db sms)
Kód: KNGAME 24209
Hagyd, hogy teljesen elragadjon a versenyláz! Készülékek: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6310i, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage, Siemens C55, M50, Motorola T720i.

SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK 06-90-635-545



KN660152 KN660171 KN660170 KN660169 KN660168 KN660167 KN660166 KN660165 KN660164 KN660163



KN660162 KN660161 KN660160 KN660159 KN660158 KN660157 KN660156 KN660155 KN660154 KN660153

Színes háttérképek letöltésének lépései: 1. Bármely mobilhálózatból küldd el SMS-ben a **06-90-635-545** számra a kiválasztott háttérkép kódját majd két betűt a következő listából, amelyeket a telefonod típusa alapján válassz ki: PA (Nokia 3510i) PD (Sagem myx6, Siemens M55, MC60, SL55, A60, Ericsson T68, T68i T300) PG (Nokia 7210, 3300-6610 , Ericsson T610, T310, Siemens C62) PJ (Motorola 720, Sharp GX, Panasonic GD87, Samsung T100-S100) PM (Nokia 3650, Nokia 7650) Példa: **KN660022PA** 2. A válaszban megérkezett könyvjelzőre vagy hírszolgáltatói üzenetre rákattintva WAP felületen keresztül töltsd le a háttérképet. 3. Mentsd el a letöltött színes háttérképet!

Lepd meg barátaidat új csengőhanggal, logóval, vagy képüzenettel! Küldd a 06-90-62-62-62 számra SMS-ben kiválasztott tartalom kódját, majdegy szóközt követően a barátod telefonjának típusát, majd újabb szóköz után barátod számát bármely mobilhálózatból!
Pl. KN710119 SG 06301234567

POLIFÓNIKUS CSENGŐHANGOK
06-90-629-888

KN37035 TNT - Egyetlen szó
KN37010 TNT - Hova visz a hajó
KN37041 Tiesto - Traffic
KN37774 ACDC - Highway to Hell
KN37021 Beyonce - Crazy in Love
KN37792 Black Sabbath - Paranoid
KN37033 Britney - Don't let me be the last
KN37022 Christina Aguilera - Dirty
KN37032 Dido - White flag
KN37043 Eminem - Lose yourself
KN37046 Groove coverage - Poison
KN37025 Kylie - Slow
KN37047 PanjabiMc - Yogi
KN37031 Pink - Feel good time
KN37030 Robbie Williams - Sthing beautiful
KN37425 50cent - P.I.M.P.
KN37426 Benny Benassi - Satisfaction
KN37428 Beyonce-SeanPaul - Baby Boy
KN37434 Lumidee - Never leave you
KN37435 Milk and sugar - Let the Sunshine
KN37436 Scooter Vs Acardipane & Rules-Maria
KN37437 Sugababes - Holeinthehead
KN37438 The rasmus - In the shadows
KN37709 Madonna - Hollywood
KN37710 Maria Carey-Busta Rhymes - I know...
KN37711 Nox - Szásszor ölelj még
KN37811 Babyloon Zoo - Spaceman
KN37816 Deep purple - House of pain
KN37826 Atomic Kitten - If you come to me
KN37833 Aaliyah - Don't know what to tell ya

ÍGY RENDELHETSZ! Westel, Pannon vagy Vodafone hálózatból küldd el a kiválasztott többszólamú csengés melletti kódot SMS-ben a 06-90-629-888 számra! Példa: KN37021. Polifónikus csengőhangok a következő telefonokra tölthetőek: NOKIA: 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650, PANASONIC GD67 és annál magasabb, SONY ERICSSON T610, SAGEM My X-6, SIEMENS S55 és annál magasabb, SHARP Gx-sorozat.

LAMOUR SMS
Szerelem borítékolva

Nagyszerű, mert segít, hogy azonnal rátalálj arra, aki hozzád a legjobban illik, a többi rajtad múlik! Az ismerkedéshez mindenekelőtt regisztrálnod kell, ehhez küldd el SMS-ben az KNREG szót a 1781 számra, ezután rendszerünk már eligazít. MINDEN MOBILRÓL! A telefonszámod senkinek sem adjuk ki!

STAR LOGO EXTRA: Havonta 3 db legújabb PS2 játszható demo DVD-t sorsolunk ki a letöltők között.

CSENGŐHANGOK
06-90-62-62-62

KN22113 GTA3
KN22998 mortalkombat
KN22234 Metal Gear Solid Intro
KN22053 Star Wars - Opening
KN21981 Final Fantasy 8 Battle Victory
KN22068 X-Men
KN21982 Final Fantasy 8 Eyes on me
KN22052 Star Wars - Cantina
KN21026 Mission Impossible
KN22242 Silent Hill
KN21928 Shenmue Theme
KN24008 Taxi
KN21025 Knight Rider
KN22226 Chrono Cross Intro
KN21007 James Bond
KN28176 Slipknot Wait and bleed
KN22233 Meta lGear Solid Enclosure
KN22180 Super Mario Bros
KN22241 Resident Evil Moonlight Sonata
KN22128 Zeldagerudo Lost woods
KN26880 Killer instict sabrewulf
KN21931 Sonic Adventure Theme
KN22235 Metal Gear Solid VR training
KN22228 GT2 fav game
KN22116 Perfect Dark
KN22245 Soul Edge Intro
KN22238 Resident Evil 2 Ada
KN22182 Super Mario Bros 3
KN26855 Donkey kong intro
KN26929 Streetfighter title
KN24378 Dave dirty
KN20081 Pod - Alive
KN22225 Chrono Cross Another World
KN22237 Parasite Eve Title
KN22187 Zelda 2 intro
KN21284 Commando
KN22240 Resident Evil Ground Floor
KN22239 Resident Evil 2 Sanctuary
KN22247 Street Fighter Ex Guile
KN26854 Donkey kong in game
KN21495 C64 Commando: Theme
KN28146 Pulp Fiction Theme
KN26833 Worms
KN22024 Inspector Gadget
KN26878 Indiana Jones
KN22020 Harry Potter - Theme (1.verzió)
KN21929 Sonic Adventure Emerald Coast
KN26807 Chaos Engine
KN26856 Donkey kong level start
KN21966 Final Fantasy 7 Yuffie
KN26879 Killer instict jago
KN26961 Pacman
KN28148 Star Trek
KN28143 Micimackó
KN26897 Rallyx
KN22107 Pinty
KN26866 Ghosts and goblins main

Csengőhang letöltésénél írd a kód után a készüléked típusának első két betűjelét: Nokia NO, Samsung SG, Sagem SA, Motorola MO, Siemens SI, Ericsson ER, Alcatel AL. Ha például a James Bond csengést szeretnéd és Alcatel tecsid van az KN221007 AL kódot küldd el SMS-ben! A csengőhangok minden Nokia készülékre és a fenti készülékek közül azokra tölthetők le, melyek dallamszerkesztővel rendelkeznek. A szolgáltatás mindhárom mobilhálózatból működik!

ÍGY RENDELHETSZ!

SMS-ben: Küldd el a kiválasztott logó, képüzenet, vagy csengés kódját a 06-90-62-62-62 számra! Mindhárom mobilhálózatból! Vezetékes telefonról hívd a 06-90-44-24-54 számot, majd az ott hallható menü segítségével billentyűzd be a kiválasztott logó, képüzenet, vagy csengés kódját a betűk nélkül!

NOKIA képüzenetek

unknown error KN411784	ACTIVISION KN411148	CM4 KN411781	576 KONZOL KN411780	RESIDENT EVIL 2 KN411175
576 ONLINE KN411778	SEGA KN411185	KN411184	Ubi Soft KN411183	THQ KN411182
TECMO KN411181	KN411180	SQUARESOFT KN411179	KN411178	SILENT HILL 3 KN411177
Resident Evil KN411176	576 KByte KN411779	BLIZZARD KN411150	KN411173	KN411172
PlayStation.2 KN411171	NINTENDO GAMECUBE KN411170	KN411169	namco KN411168	KN411167
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND KN411165	MIDWAY KN411164	METAL GEAR SOLID KN411163	KN411162	LORD OF THE RINGS KN411161
KONAMI KN411160	GAME BOY ADVANCE KN411159	F-ZERO GC KN411158	FINAL FANTASY X-2 KN411157	KN411156
empire INTERACTIVE KN411155	Dreamcast KN411154	DINO CRISIS 3 KN411153	CORE KN411152	CAPCOM KN411151

NOKIA és SAMSUNG operátorlogók

Samsung készülékre (csak V200, S300, S100) történő letöltéshez írd az SG kódot a számok után! Pl: KN728123

Microsoft® KN757634	THQ KN711199	TECMO KN711198	SQUARESOFT KN711197	SQUARE ENIX KN711196
SILENT HILL 3 KN711195	SEGA KN711194	PlayStation.2 KN711193	namco KN711192	NINTENDO64 KN711191
MIDWAY KN711190	GAME BOY ADVANCE KN711189	EIDOS KN711188	Codemasters KN711187	CAPCOM KN711186
DEFENDER KN710855	TEKKEN KN710854	KN710853	STARCRAFT KN710852	SONIC KN710851
QUAKE III KN710850	QUAKE II KN710849	QUAKE™ KN710848	PS2 THE THIRD PLACE KN710847	PS2 KN710846
PlayStation KN710845	PACMAN KN710844	PAC-MAN KN710843	KN710842	KN710841
KN710840	KN710839	PAC-LAND KN710838	NINTENDO KN710837	namco KN710836
Mortal Kombat KN710835	METAL GEAR KN710834	METAL GEAR KN710833	MARIO BROS KN710832	LARA KN710831
LARA KN710830	HALF-LIFE KN710829	EA SPORTS KN710828	KN710827	KN710826
ATARI KN710825	ARKANOID KN710824	AMIGA KN710823	GYŰRŰK URA KN710822	ONIMUSHA KN710821
SIM CITY 4 KN710820	007 nightfire KN710819	NEED FOR SPEED KN710818	GAME BOY KN710783	MEGAMAN ZERO 2 KN710816
DRAGON'S LAIR KN710815	FIFA football 2003 KN710814	F1 EA 2002 KN710813	ALIENS VS. PREDATOR KN710812	XBOX KN710811
RESIDENT EVIL 2	PlayStation	Dreamcast	METAL GEAR SOLID 2	NINTENDO GAMECUBE

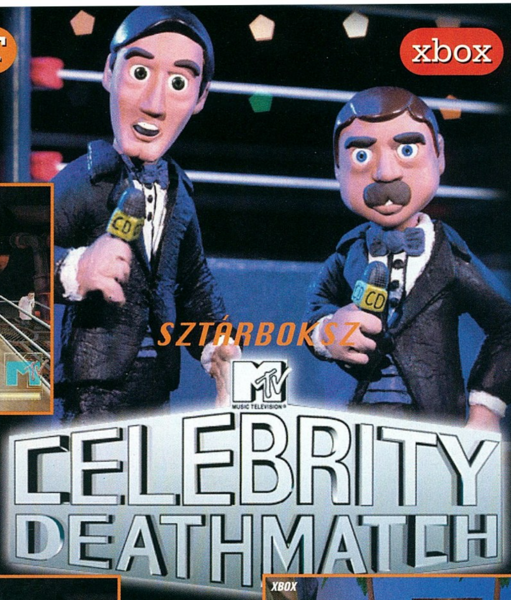
Úgy nagy általánosságban nem sok értelmét látom a kereskedelmi zenei csatornáknak, legyen szó akár külföldiről, akár kis hazánkban működőről, mivel csak a nyomoronc fiatalok agyát mossák rongyosra, de néha, nagy ritkán, azért műsorra kerülnek olyan adások is, amik nélkül bizony szegényebb lenne a világ. No

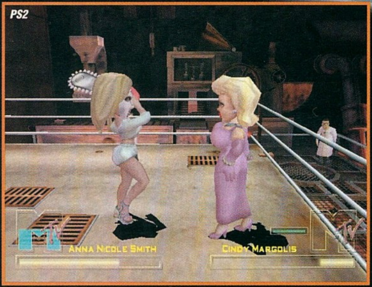


PS2

persze itt most nem a Barátok Közt Klubra, vagy a Pár Percre gondolok, hanem mondjuk a Beavis and Butt-Headre a Jackass-ra, vagy jelen tesztünk tárgyára a Celebrity Deathmatch-re.

A játékot megihlető poénos komikus hmm… gyurma sorozat ugyanis péntek esténként fut az egyik legnagyobb zenei csatorna, az MTV műsorán. Az, hogy megkapja a péntek esti főműsoridőt szerintem már önmagában is beszédes, de akik ez idáig még nem találkoztak volna a műsorral, annak egy bekezdés elejéig gyorsan felvázolnám a tényállást.





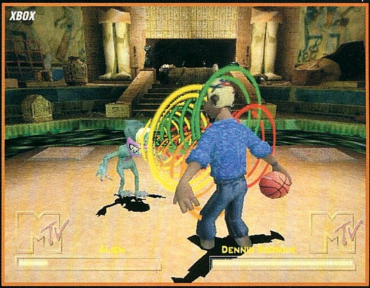
PS2

A Celebrity szót angolból talán leginkább úgy tudnánk lefordítani, hogy híres ember, híresség, ebből kifolyólag a műsorban egy-két kivétellel csakis közismert, népszerű vagy épp népszerűtlen figurák játsszák a főszerepet, akiket a készítők nemes egyszerűséggel egy boksz (pankráció?) ringben egymásra engednek, és elkezdődik az *ereszd el a hajamat*. Mivel az műsor nagy része (mostanában ugyanis már vannak élőszereplős közjátékok is) valamiféle gyurmaszerű anyagból készül, a bunyóknak csak az emberi agy brutális képzelőereje, és persze a véresszájú cenzorok szabhatnak határt. Általában olyan szereplők vonulnak fel egymás ellen, akiknek az életben is lenne mit elintézni egymás között, ilyen emlékezetes bunyó volt például a Britney-Christina összecsapás, vagy a Clintont fuvolázó Monica és Hillary mama viadala, de a sort akár sorolhatnám a lap aljáig, hiszen szintem minden ismert ember megfordult már a CD ringben; sőt volt egy olyan időszak is, amikor behoztak a műsorba egy időgépet, és így különböző történelmi korok jelentősebb személyiségeit is meg tudták idézni egy összecsapásig, mint például George Washingtont, de állandó visszatérő vendég volt egy kőkorszaki szaki is a nagy bunkósbotjával. Maga az adás egyébként fél órás, ezalatt általában több bunyót is leadnak, és a legtöbb esetben még némi közjátékra is futja, amikben a két kommentátor, és/vagy a sztárvendégek játsszák a főszerepet. A műsor egyébként nem csak azért poénos, mert a legkülönfélébb brutális, vagy meghökkentő, esetleg bizarr dolgokat művelik egymáson a szereplők (bár ezért is) – kezdve az olyan általánosságoknál, mint a szemkinyomás vagy a végtagleszaggatás, a lenyúzás, kibelezés, feldarabolás, és egyéb fájdalmas kínzások –, hanem sok filmes/magánéleti utalást is belepakoltak, amihez egyébként egyrészt nem árt az angoltudás, másrészt eléggé napi szinten kell tudni a sztárok magánéleti problémáiról. (Én például abszolút nem voltam képben a most pénteki bunyón, amiben Helen Hunt verekedett… Mármint, ha verekedésnek lehet nevezni azt, ha valakinek sajtszeletelővel lenyúzzák a talpáról a bőrt, majd azt az ember a saját talpára „illeszti” egy tűzőgéppel, utána csóri Helent lepadkáztatják, mint az Amerikai história X-ben, végül szétnyomják a fejét úgy, hogy az agya az egyik néző sültkrumplijába landol – aki egyébként továbbfalatozik –, és végül, még a végtagjairól is lenyúzzák a bőrt.) Kisebb csoda egyébként, hogy még nem vették le adásból a műsort…

Ezek után a játék mi más is lehetne, mint egy bunyós anyag, ami a Gotham Games boszorkánykonyhájából került ki. Ha most hirtelen nem ugrana be a cég egyik játéka sem, a hiba nem benned van, hiszen ez idáig leginkább csak anno a PS1-es Leltárokban szerepeltek az egy-két pontos stuffjaik. A lehetőségeink elég korlátozottak, a játék pedig elég korlátolt. Ha nem egyszeri meccset akarunk nyomni, vagy épp saját figurát gyártani, mindössze az Episode marad. Itt hat műsort játszhatunk végig (három az elején még zárolva lesz), ami áll két felhozó, és egy fő mérkőzésből. Szerintem mondjuk az egészet már ott elrontották, hogy nem hozták át a gyurmás látványvilágot a műsorból (pedig láttunk már klassz gyurmás cuccot PS1-en is), hanem minden béna poligonos lett, de ezen talán még túl lehet tenni magunkat. Az igazi baj ott kezdődik, hogy maga a bunyó eszméletlenül gagyi és unalmas: néhány ütésből/rúgásból, és karakterenként pár speciális támadásból, ismétlődő gombnyomogatásából áll, ami nagyjából negyed óra utána totális unalomba fullad. Az egyébként is röhejes, hogy a jól megszokott ringből kiemelték a játékot mindenféle idióta helyszínekre, mint például egy piramis belsejébe, vagy egy temetőbe, de még normális emberválasztékot sem tudtak összehozni. Azt mondjuk nem vártam, hogy Clinton is a nevét adja a játékhoz, de azért ennél a silány felhozatalnál jóval többet vártam, főleg, hogy a még ismertebb és használhatóbb karaktereknek sincs meg a valódi „párjuk” (Marilyn Manson például asszem' anno Ted Bundy-val nyomta). A legtöbb speciális mozgás egyébként elég gyenge; egyszer még talán poénok, de a műsorban pont az volt a jó, hogy mindig mást találtak ki a készítők, itt ez abszolút nem valósult meg. Vannak egyébként kivégzések is (szám szerint mindenkinek egy), amik közül akadnak jópofák, de a legtöbb ebből is nagyon erőltetett, vagy épp semmitmondó, és még egy félmosolyra sem húzódik a szánk.

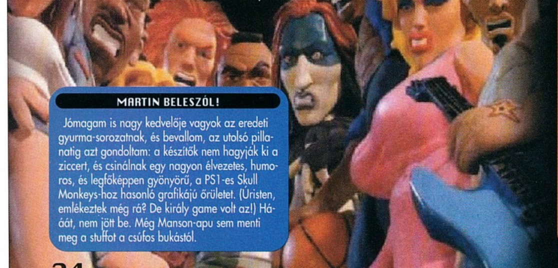


XBOX


XBOX

Mindent összevetve: annak ellenére, hogy a témából nagyon sokat is ki lehetett volna hozni – ha hozzáértő kezekbe került volna a licenc –, most egy elképesztően unalmas, harmatgyenge, semmitmondó alkotásnak jóindulattal sem nevezhető adathalmaz kerekedett ki belőle. Mivel ez egy multi teszt, annyit kötelességem leírni, hogy az X-es változat egy hangyányival szebb, de ez számokra átváltva olyannyira minimális, hogy 3 pont helyett 3.1 pontot adtam volna rá. Messzire elkerülni!

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



MARTIN BELESZÓL!

Jómagam is nagy kedvelője vagyok az eredeti gyurma-sorozatnak, és bevallom, az utolsó pillanatig azt gondoltam: a készítők nem hagyják ki a ziccert, és csinálnak egy nagyon élvezetes, humoros, és legfőképpen gyönyörű, a PS1-es Skull Monkeys-hoz hasonló grafikájú őrületet. (Úristen, emlékeztek még rá? De király game volt az!) Hááát, nem jött be. Még Manson-apu sem menti meg a stuffot a csúfos bukástól.

MTV'S CELEBRITY DEATHMATCH

SEGA	
MÁS VERZIÓ: X, GC, PS	
grafika:	elmegy
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (40KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ néhány poén, mozgás és szereplő
✕ ezeken kívül minden más

3.5 pont

MTV'S CELEBRITY DEATHMATCH

SEGA	
MÁS VERZIÓ: PS2, GC, PS	
grafika:	elmegy
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos

✔ néhány poén, mozgás és szereplő
✕ ezeken kívül minden más

3.5 pont


HEGY
LEVEGŐ
ADRENALIN
PlayStation 2
Downhill DOMINATION
Codemasters
Rongyolj át
9 legendás hegy
27 húzós pályáján!
Ne kíméld a többieket,
nyomd le
ellenfeleidet!
Légy Te az első...
bármi áron!
90% GAMENOW
9/10 PSM
A játékban 20 zúzós muzsika, közte: a Run DMC, a Slipknot és a Herbaliser zenéi pörgetnek fel igazán.
PlayStation 2
GIANT
automex MULTIMÉDIA
Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy weboldalunkon,
ahol további szoftverek között is válogathatsz!
1077 Bp., Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 - www.automex.hu - info@automex.hu
Codemasters
GENIUS AT PLAY™
DOWNHILL DOMINATION is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. © 2003 Sony Computer Entertainment America Inc. Developed by Incog Inc. Entertainment. Distributed by The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). "Codemasters"® is a registered trademark and "GENIUS AT PLAY"™ is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



Fallout BROTHERHOOD OF STEEL



SZÉP, ÚJ VILÁG

Hú, ne tudjátok meg, milyen egy leadás a Konzolnál, ha az utolsó pillanatban van csak ideje az embernek cikkeket írni, ráadásul még úgy is, hogy ehhez egy szabadnapot is ki kell venni. Hajnalig játszottam az *Acél Testvériség*gel, aludtam két órát, de persze álmomban ilyen kis fickók jöttek mentek az agyamban, már nem is tudom, hogy mit csinálva pontosan. Most meg itt ülök bedagadt szemekkel, és azt kívánom, bárcsak nagy villanásokkal kísért atomgomba felhők nőnének odakint, hogy végre vége legyen ennek a keserves, proletár életnek (vagy egy lottó ötös sem jönne rosszul). **(Ébredj Dzson, bilibe lóg a praclid! Martin :)**

Az atomos hasonlatot persze nem a heveny munkaundor és az ebből csírázó depressziós világutálat képezte, hanem inkább eme játék környezete, hiszen az első Fallout 1997-ben már letette az erről szóló alapokat. Az emberiség ugyanis nem bírt magával, és az új maghasadásos technológiát használta is, ami egy új kor hajnalát megvilágító atombombaesőt jelentett (fallout = atomcsapadék). A globális hatás a szokásos volt, az emberek elvadultak, sokan leköltöztek a föld alá, a sugárzás miatt új fajok és mutánsok keletkeztek, amik igen veszélyessé váltak. Ellenük alakult meg a Brotherhood of Steel (Testvériség) szövetség; elsődleges feladatuk a „titkos mutáns terv" megakadályozása, amely egy új, minden embert elpusztító fegyver létrehozásáról szól.

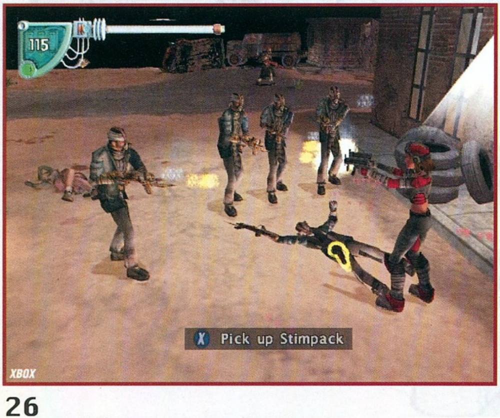
A játék első fejezetében (a testvériséghez tartozó) paladinok tűnnek el nyomtalanul Carbon csendes városkájában, minek lakóit mostanság egy kegyetlen banda, a Raiderek terrorizálják egy gonosz csaj, a Raider Matron vezetésével. A főképernyőn már felfigyelhet a gyakorlott szemű játékos a game engine meglepő hasonlóságára a régi Baldur's Gate: Dark Alliance-ben használttal. Ez nem véletlen, ugyanis a játék ugyanazt a motort használja, ami jó előítéletek születésére adhat okot. Aztán olyan fél óra nyomulás után már világossá válik, hogy a grafikus engine-nel együtt a teljes játékstílust megkaptuk egy az egyben; még a menük, harcrendszer és a fejlődés is teljesen olyan, mint a BGDA-ban volt! Ez eleve meg is határozza azt a réteget, akik között a game sikerre számíthat, vagyis a játékmenet **nem RPG** alapokon nyugszik, hanem kőkemény X gomb koptató hack'n' slash. Csak a szereplők és monsterek most nem valami AD&D szabálykönyv lakói, hanem egy újbarbár világé.

Imádom a neobarbár filmeket: mindenhol romok, pusztítás, elhanyagolt környezet, ötletes fegyverek és érdekes hősök – gondoljunk csak Mad Max-re, ki szintén ilyen körülmények között járta az elsivatagosodott vidéket. A mi hőseink viszont még csak ücsörögnek egy bárban, ahol a rádióból vagy zenegépből kedves, '60-as évekbeli zene szól, aminek a refrénje az, hogy „nuclear blast...". A három karakter meglehetősen különböző. Cyrus egy igazi Izom Tibor, kerek napszemüvegben feszít, kopaszon, arcán borosta bajusz és szakáll, piros atlétatrikója gondolom jó májkrém szagú az izzadságtól, és az összképet a szegecses karpántok teszik teljessé. Nadia már a női nemhez tartozó, vékony szingli (mint az amerikai hősnők általában), tetkóval a karon, kék top takarja melleit, de több is látszik belőle, ha az inventory képernyőn levesszük róla (a topot, nem a melleit). A harmadik figura a Cain névre hallgató mutáns, szép sárga bőrrel és szőke hajjal, mely jól mutat csontváz arcában ülő két meredt szemével és vigyorgó állkapcsaival együtt, Kezei végén igen hosszú ujjak találhatóak, amik gondolom közkedvelt egyénné teszik a mutáns nők körében. Új játék esetén a kezdők még ne ugorjanak fejest a kalandokba, hanem vagy tanulmányozzák át a kontrollerkiosztást, vagy pedig vegyék igénybe az automatizált tréning pályát a Tutorial alatt. Itt némi humorral is találkozunk, mikor a hologram kiképzőrobot azt mondja, hogy a következő célrobotot semmisítsük meg, de az mikor kijön a rekeszéből csak ide-oda futkos egyre gyorsabban, majd kifekszik magától, mire a hologram elnézést kér a működési zavar miatt... :)



MUNKÁS ÖKÖL, VASÖKÖL...

A kezelés amúgy nem olyan vészes, lehet ugrani, guggolva haladni, külön gomb van a Stimpak nevű gyógyító eszközre, az R1-el kiválaszthatunk egy ellenséget és utána arra irányulnak támadási manővereink (ez szerintem csak a távolsági fegyverek miatt érdekes, mert a csapdosós fajtával egyszerűbb menni és ütlegelni). Fontos viszont az R1 és Háromszög + iránnyal kivitelezhető ide oda gurulás, ami segíthet az életerő növelő stimpakkokal való takarékoskodásban. A kontroller gombkiosztás hálás módon teljesen átkonfigurálható, ami kedvez azoknak, akik más játékban már kiépítették agyi reflexpályáikat egy másik variációra. Egyszerre három fegyverünk lehet kiválasztva, amiket az R2/L2 gombokkal tudunk gyorsan cserélgetni, egyes típusok pedig tölthetőek a Körrel, s ezen állapotukat a balra fent található kijelző kéken adja tudtunkra. Itt is a BDGA-ból átvett formulát láthatjuk, ami pirosan mutatja az életet – ez magától is töltődik lassan, zölddel pedig az XP-nk növekedését, ami szintlépéskor fullra tölti a piros csíkunkat, és felajánlja rögtön, hogy a Selecttel belépve a megfelelő képernyőre elkölthessük Skill pontjainkat, amit később is megtehetünk, amire egy pirosas felkiáltójel emlékeztet a felső sarokban (egyedül a kék sáv hiányzik ha jól emlékszem, ami ott a varázserőt mutatta). Felesleges lenne mondanom, de a Skill pontok és a vásárlási rendszer is ugyanaz, mint amit a Dark Allience-ban megszokhattunk. Növelhetjük egészségnövelő cuccaink erősségét, életerő csíkunkat, plusz sebzéseket vehetünk külön a csapdosós és távolsági fegyvereinkre, valamint ezek hatósugarát is megnövelhetjük észlelési zónánk szélesítésével. Na, nem csak ennyi van ám, hanem vagy 15 darab, egyenként 1-5 fokozatból álló skillből válogathatunk, ami a kellemes tápolás jó előjele. Aki nem látta a BGDA-t, annak csak tájékoztatásképpen mondom el, hogy az inventory képernyőn még felöltöztethetjük mindenféle vásárolt vagy talált páncéllal kedvenc harcosunkat, amit egyből látni is a figurán, megnézhetjük aktuális feladatainkat, és emberünk főbb infóit, úgy mint: XP, következő szinthez mennyi pont kell, skill pontok száma, egészség, páncél, és az itt konvertibilis fizetőeszköz, a Cap mennyisége. A cuccok értelmezéséhez nem kell nagy előjártasság, mert a fegyvereknél a sebzési tartomány és lőszerkapacitás, a páncéloknál pedig a védelmi érték van csupán feltüntetve az áruk mellett. Hehe, van ám olyan megvehető tulajdonság is, ami a vásárlásainkra van kedvező hatással, ha valaki nagy kalmárlélek is a harcos külalak alatt. De nem kell mindent megvásárolnunk, a terepen is ki-













váló harci eszközök gyűjthetőek! Az első pár szinten simán találtam házi készítésű pisztolyt és puskát, lőszert, stimpakkot, szögekkel kivert baseball ütőt, berettát, és a kedvencemmé váló fáklyát, ami zöldes sárgás tűzzel ég, és jól fel lehet vele gyújtani mindenféle ellenséget, akik lángolás közben sebződnek is ahogy kell.

„ÖNTÖZZE HÁÁÁÁT, RÚT VÉRÜK A HATÁÁÁRT"

A sor az Internacionáléból van, de a szörnyek tényleg rútak, bár vérük nem öntöz semmit, gondolom a készítők szerint így is elég előre odarakott piros folt, tócsa és maszat díszíti tettünk mezejét. Mivel a sugárzás nem hagyott nyomtalanul semmit, így a lemészárolandó állatkák is csak formájukban hasonlítanak az eredetire, de azoknál valamivel nagyobbra nőttek. Itt van rögvest az első küldetésként megkapott másfél méteres Radskorpió (Radeon biztos örül ilyenkor), aminek kiirtását el kell végeznünk (Radeon kevésbé örül), ráadásul a farkukért 10 kupakot fizet a bártulajdonos (Radeon már egyáltalán nem örül). A bárosnál különben váltsuk be a skorpiófarkakat a második, földalatti küldetés előtt még, mert utána technikai okok miatt a nyakunkon marad az egész (meghal a figura). A nagyra nőtt patkányokat már ismerhetjük a BGDA-ból, bár itt mintha bejönne egy új fajta, nagyobb példány is. A skorpióknál maradva még, van egy kellemetlen példány, ami egyes tócsákban is fellelhető zöld radiokatív taknyot lövöldöz ránk, ami emberünkre ragadva úgy sebez, mint a mi fáklyánk, vagy mikor belegyalogoltam egy felrobbantott piros hordóba, és égtem mint a „rejsztág". Vannak aztán még kedves kis pókok vagy mik, mutánsok, a Raiderek, és az első Boss emberei, akikkel nem is nagyon kellett elbánnom. A főgonosz ugyanis úgy harcolt, hogy gránátokat vagy ilyesmiket dobált felém, miközben az emberei meg üldöztek, de mivel én mozogtam folyamatosan, így mindig akkor robbant fel a csomag mikor a fickók értek oda, ahol az előbb még én voltam. A Boss legyűrését is fáklyám segítségével végeztem el, odafutottam hozzá, felgyújtottam, és amíg égett rohangásztam, hogy ne robbantson nemi szerven valamelyik anyaga. A „nemi szervet" írhattam volna vulgárisabban is, mert a játék sem a szappanozott szájú dialógusok mintapéldája! Hogy mégse legyek igénytelen, így csak pár példát írok le angolul. Szóval van egy prosti a városban, aki nyíltan felvállalná szórakoztatásunkat, bár akkor még nincs nálunk elég pénz. De ez még semmi, mert a bártulajdonos Armpit ilyen kirohanásokat intéz a támadói ellen: „those fucking raiders", és egyébként is beszéd közben turhát krákog fel, és azt jóízűen ki is köpi (sajnos csak a hangja van meg, nem animál hozzá). Majd jön a polgármester, aki nem szimpatikus nekünk, ezért a választható közlendők között megjelenik az „asshole", majd a „yeah, well fuck you, too" fogalmazvány is. Sőt, mikor felkér minket a Radskorpiók kipusztítására, akkor lehet az „I'm not your fucking janitor" kifejezéssel is élni. A főskorpió „motherfucker", egy csaj, aki nem nyit ajtót „bitch". A robbantós fickó „slimy little chicken shit", és amiért paladin nem ismerte fel, ezért milyen „traitorous fuck you really are" – távozásra a kedves „out of my way, you fat fuck" kéréssel szólíthatjuk fel. És mindez az első fejezet felében!

EGYÉB LÁTNIVALÓK

Anno a BGDA-ben mindenki elámult a grafikai csodákon és megvalósításokon, amit szerencsére áthoztak ide is, sőt, a helyszínek még részletesebbek lettek. Carbon utcáin valós csillanású autóroncsok vannak, alattuk ugyanolyan pocsolya, vagyis lehet, hogy megolvadt az egész egy közeli atomrobbanásban. Összevissza dobált szerszámosládák és egyéb haszontalanságok, farkát csóválva mászkáló kutya, ami picit furán fordul meg egy helyben, kék színű Stay up üdítős reklámtábla, belőle kilógó térbeli palackkal, és egy szélkerék-hajtásos kiszáradt kút itatóval a *kétfejű* tehenek számára. A bárban leamortizált asztalok, székek, véres és szakadt huzatú matrac, zöldes lánggal égő kályhák, az egyik felett egy gép forgat valami állatot nyárson. A raktárban kutyák harcolnak skorpiókkal, zölden bugyogó radioaktív pocsolyák (aminek a mutáns nagyon örül, ha vele játszunk), a felső szinten daru, amivel egy konténert tudunk felhúzni, hogy lent továbbjuthassunk, halott ember fekszik vérben ázva, körülötte bogarak mászkálnak. A földalatti helyszín sötét és borongós. Belépéskor zöld sátor, aminek lapjait rángatja a szél, kaktuszszerű növények, és végre a várva-várt víz a fájdalmasan realisztikus hullámzás effekttel. Itt is mászkáltam benne egy darabig, mint anno a BG-ben, mert nem akartam elhinni, hogy valaki veszi a fáradtságot ilyen szintű hullámmodellezés megírására. (Még nem próbáltam a BGDA2-t, hogy a fejlesztett motor mikre képes, mondjuk jól jönne valami valós fénykezelés és árnyékolás, na meg zoomolható kamera, mert a mostanit csak tekergetni lehet, nagyítani nem.) Itt jönnek elő a kis rohadék pókok is, amik előszeretettel tanyáznak szétverhető dobozokban is, és a hátukra fordulnak halál esetén. Sajnos a hullák eltűnnek egy idő után, pedig hangulatosabb lenne a táj, ha maradna legalább pár darab díszítőelemként. A kráter alsóbb szintjén hangulatosan besüt a nap, fénypászmákat kreálva, halott skorpiók páncéljai hevernek a földön, de friss termés is ránk támad, olyan földre petézett, bőrszerű tasakokból kikelve. A fegyverek effektjei is tűrhetőek, bár a fáklya lángja csak akkor mutat fel némi motion blurös mozgáselmosást, ha futunk vele, mert csapkodásnál elég darabosan mozog szegény. A főgonosz környékén felborult csillék és sínek jelzik az egykori bánya tevékenységet, ám kifelé már futnunk kell, mert a robbantásai miatt instabil lett a barlang, és kövek omlanak mindenhonnan (természetesen ellenfelek hada is a nyomunkban lesz, no meg előttünk, hogy akadályozzanak bennünket a kultúrált menekülésben). A kijáratnál érdekes volt, mert pár fickó a kétfejű teheneket ütlegelte (talán annak a csoportnak voltak a tagjai, akik az intro filmben látott „mutants not allowed" feliratot fújták valaminek a falára?). Sikerült megmentenem egy szerencsétlen jószágot, mire az beleesett egy szakadékba és megdöglött. Így legyen jó az ember...

AZ ÍTÉLET JOGERŐS...

...és kimondja, hogy bár a game csak sima action, némi karakterfejlődéssel megtámogatva, a látvány és a hangulat miatt megéri legalább megnézni, pláne, ha szeretted a szinte egy az egyben ilyen BDGA klónokat is, esetleg játszottál az előző résszel. A kezelhetőség jó, a grafika kiváló (az értékelőben jót kapott csak, mert azért mégis illett volna valamit fejleszteni rajta), a hangulatot is eléggé eltalálták. Zene és hang az nem nagyon van, de kapunk cserébe jó kis otromba beszédet, lehet benne nyerni plusz karaktereket is elvileg, no meg támogatja a kétjátékos módot, ami nagyszerű csoportos szórakozást jelent az arra rászorulóknak. Xbox-on a grafika néha megakadt egy pillanatra (komolyan, nem fikkantásból mondom), viszont a kép jóval élesebb és tisztább, mint PS2-őn, de ez az értékelésbe nem szól bele. Most pedig 11 óra lévén fürdök egyet, elküldöm a cikket Martinnak, és indulok dolgozni, hogy beteljesítsem megalázó és kiszipolyozó munkásproletár sorsomat...

Dzson

MARTIN BELESZÓL!

Hehe, ez aztán mókás helyzet. Ugyanabban a hónapban jött meg a GBDA2 és a Fallout is. És milyen érdekes: ami nem tetszett NEKEM a BGDA2-ben (karakterek, környezet), az durvára bejön a Falloutban. Viszont a grafikai motor meg a BGDA2-ben sokkal jobb, úgyhogy ezt most be kell nyelnem – nyomom így, ahogy van, és megvárom a Fallout 2-t, ami már BGDA2 motorral lesz szerelve, persze addigra már lesz BGDA3, még komolyabb látvánnyal... Eccer' csak utolérem magam... ;)

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

INTERPLAY

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos

✔ kristálytiszta kép
× picit berángat néha

7.5 pont

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

INTERPLAY

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (430KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ hack'n'slash feeling!
× két éves grafikai motor (bár ettől még jó)

7.5 pont

Forgotten Realms – Baldur's Gate – Dark Alliance II

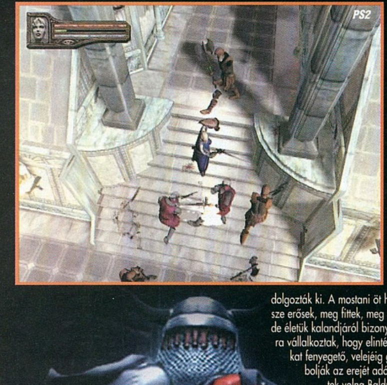
Már több mint egy éve volt, hogy a Baldur's Gate: Dark Alliance ellopta a karácsonyomat: szinte az egész téli szüntetet e játék kooperatív módjával töltöttem. Az akkor újonc Snowblind Studios tulajdonképpen nem tett mást, mint felújította az öregecske Gauntletet, azaz elkészített egy mai színvonalú fantasy hack n' slash-t.

KUSZA TÖRTÉNET

A Dark Alliance volt az Interplay legutolsó játéka, amely áttörte az egymilliós példányszámot. Azóta a nagy múltú kiadó egyre csak halódott, így nem véletlen, hogy a második rész már a Vivendi szárnyai alatt látta meg a napvilágot. Ám nem ez volt az egyetlen változás, ugyanis az üstökösként megjelent Snowblindot elcsábította a Sony, ők mostanában fejezik be az ugyanilyen stílusú Champions of Norrath-t (természetesen csak PS2-re jelenik meg, az Előételek között olvashatsz róla). Helyükre az a Black Isle ugrott be, akik eddig kizárólag PC-n dolgoztak, mégpedig a számítógépes Baldur's Gate-ekhez hasonló játékokon (mint például a zseniális Planescape Torment).



Azt azonban le kell szögezni, hogy a PC-s Baldur's Gate teljesen eltér a konzolos verziótól. Azok rendkívül komplex, összetett szerepjátékok voltak, ahol hatfős csapatokat kellett irányítanunk. Mindehhez kétdimenziós grafika járult (pontosabban a kézzel rajzolt tájon 3D-s karakterek kószáltak), és egy több száz órányi játékidőt felölelő kaland. Ezzel szemben a Dark Alliance egy vérbeli konzolos játék lett: itt csak egy karakterünk van, a harcokban nem ikonokat kell nyomkodni, hanem valós időben, nekünk kell leküzdeni az ellenfelet. Tulajdonképpen visszavettek az RPG-elemekből, és a helyükre akciót csempésztek be. Ez volt az a formula, amely mindenkit lenyűgözött két éve – és ezzel tulajdonképpen egy új játékstílus alakult ki. A sikeren felbuzdulva ugyanis mindenki ilyen játékokat kezdett gyártani – az Atari D&D Heroes-át októberben teszteltük, most itt van a BGDA 2, következő hónapban meg már az említett Champions of Norrath kerül terítékre. És ez így nagyon jól van, ugyanis nekem nagyon fekszik ez a stílus; talán nem véletlen, hogy anno a Gauntlet volt az egyik kedvenc játékom...



Nem csak a játék megalkotása volt meglehetősen kusza, de a két részt összekötő történetet is elég furcsán dolgozták ki. A mostani öt hős lényegében öt lúzer. Persze erősek, meg fittek, meg varázsolnak, meg minden; de életük kalandjáról bizony lemaradtak. Ők ugyanis arra vállalkoztak, hogy elintézik a Eldrith-et, a Birodalmakat fenyegető, velejéig gonosz szellemet, és lerombolják az erejét adó Ónixtornyot. Csak mire elértek volna Baldur's Gate városába, ahol tisztázhatták volna a feladatot, három figura már lenyomta a kísértetet, lerombolta a tornyot, így aztán mindenki boldog, csak a kalandozók néznek bután maguk elé. Persze azért nem kell félni, hiszen az Elfeledett Birodalmak (a Forgotten Realms a D&D szerepjáték legnépszerűbb – és klisékkel leginkább zsúfolt – világa) nem arról híresek, hogy sokáig kell nélkülözni az őrült, a világ lerombolására készülő varázslók/sárkányok/démonok/vámpírurak társaságát. A Dark Alliance 2-ben éppenséggel az utóbbi lesz a mumus, ugyanis ez a Mordoc nevű figura – mint már rögtön a játék elején kiderül – mozgatta a szálakat az előző kalandban is. Lassanként feltárul az igazság: Eldrith nem volt a címbéli Sötét Szövetség tagja, csak annak bábja. Az eredeti három kalandozó Mordoc fogságába esett; őket majd nekünk kell kimenekítenünk innen.

A NAGY CSAPAT

A második részben tehát öt kalandozó közül választhatunk. Az első Dorn, a barbár harcos az északi tundrákról. Ő természetesen a közelharcban kiváló, csak adjunk a kezeibe hatalmas csatabárdokat és pallosokat, és nem lesz gondunk a szörnyekkel. Vele sok speciális közelharci támadást tanulhatunk meg, a mágiában természetesen nem túl erős. A második hős neve Vhaidra, ő egy drow monk (ez ugyan szerzetest jelent, ám a sötételfek nem az ilyesmiről híresek – maradjunk annyiban, hogy ő a harcművészetek tudója) Menzoberranzanból. Ő páncélokban nem érzi túl jó magát, cserébe viszont ökleivel még a legdurvább óriásokat is képes letaglózni. Harmadik bajnok-aspiránsunk Borador lehet, aki egy elég meglepő kombinációt képvisel: ő egy törpe tolvaj. Igaz, nem a zsebesek közül, nem is az útonálló fajtából, hanem a kincsek megszerzőjének vallja magát. Ősi romokat, szörnyfészkeket foszt ki – és erre itt is meg lesz minden lehetősége. Ő leginkább a számszeríjjal profi, ráadásul mindig több kincset kap ugyanabból a ládából, mint a többiek. A legérdekesebb, legegyedibb figura Ysuran, a holdelf nekromanta. Természetesen közelharcban nem túl képzett, viszont mágikus ereje óriási. Igaz, tűzlabdákat és villámokat nem fog eregetni, viszont cserébe pestist, halálmágiát és paralizálást szinte korlátlan számban képes hajigálni. Talán nem véletlen, hogy ő lett a kedvenc karakterem... Az egyetlen problémám az volt vele, hogy legfeljebb egy élőhalottat tud teremteni – pedig eleinte még azt hittem, hogy hatalmas rothadó hadseregem lesz... Az ötödik alak egy fiatal lány, Helmnek, az Őrzőnek a papnője. Ez azonban nem jelenti azt, hogy ne tudná nagy szakértelemmel forgatni fegyvereit – a mobilkórházi funkció ehhez csak egy bonusz.

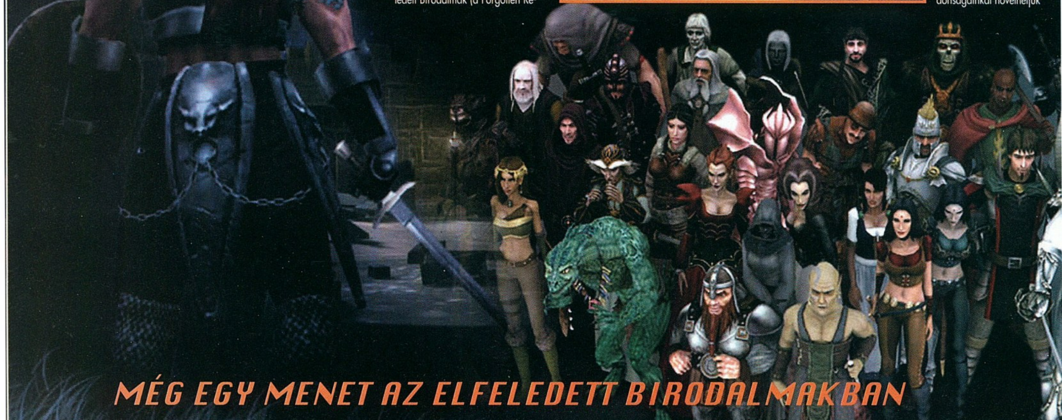
Ez a csapat már sokkal jobb, mint az első rész harcos-íjász-varázsló klisé-triója, de én még mindig nem értem, hogy miért nem lehetséges, hogy én dolgozzam ki a karakteremet. Mi akadálya lenne mondjuk egy törpe harcosnak, vagy egy elf papnak? Vagy ha már ragaszkodnak hozzá, hogy előre összeállított kalandozókból kell választani (gondolom ez nagy könnyebbség lehet a fejlesztésben), akkor miért nem adnak érdekesebb figurákat, akiket mindenki szívesebben próbálna ki, mint mondjuk egy barbárt. Ezt főként azért nem értem, mert rendelkeztek a hivatalos licenccel – csak elő kellett volna venni egy FR-kiegészítőt, és sokkal vonzóbb figurákat találtak volna. Csak hasra ütés szerűen, miért nincsenek thayi vörös mágusok, végzetőrök (Kelemvort szolgáló harcos papok) vagy éppen sárkánylovagok?! Még ha valaki nem is ismeri ezeket a figurákat, az is egyetérthet, hogy már a nevük is izgalmasabban hangzik, mint a választható karakterek listája (persze a nekromantát leszámítva, az jó húzás volt).

ÜTÖM-MEGHALT-XP-TREZSÖR

A BGDA 2 játékmenete nem nagyon változott az előző rész óta. Teljesen nyilvánvaló, hogy a fejlesztők a „járt utat járatlanért el ne hagyj" filozófiát követték. Előttünk áll nyolcvan térkép – átlagban sokkal nagyobbak, mint amiket az első részben járhattunk be –, melyek csurig vannak töltve szörnyekkel és szétverhető ládákkal. Ezeken kell átvágnunk magunkat, optimális esetben egy társunk segítségével. A játék legfőbb ereje a kooperatív-módban való tápolás. Ugyan egy ideig egyedül is el lehet szórakozni vele, de ez azért unalmassá válhat. Míg ha ketten vagyunk, akkor sokkal érdekesebb a játékmenet, lévén a játékosoknak, a karaktereknek együtt kell működnie, hogy legyűrjék az ilyenkor sokszoros túlerőben támadó szörnyeket.



Minden gyilkosság tapasztalati pontokkal gazdagít minket, ez pedig elkerülhetetlenül szintlépéshez vezet – ilyen téren tehát semmi újat nem mutat fel a Dark Alliance 2. Minden negyedik szinten kapunk egy pontot, mellyel alapvető tulajdonságainkat növelhetjük



MÉG EGY MENET AZ ELFELEDETT BIRODALMAKBAN

meg. Ezek általában teljesen egyértelműek, azzal a kiegészítéssel, hogy a bölcsesség (Wisdom) a karakter által kapott tapasztalati pontok számát növeli, a karizma pedig a boltban való adásvételkor módosítja az árakat a mi javunkra. E mellé minden szintlépéskor kapunk egy rakás képességpontot – minél magasabb szintre lépünk, annál többet. Ezekből vehetünk aztán új képességeket, speciális támadásokat vagy varázslatokat, illetve a legtöbbet fejleszteni is tudjuk ezekből a pontokból. A képességek listája minden karakternél adott, de mivel ezekből kilencvennél is több van, elég eltérő figurákat hozhatunk létre (bár a játék első végigjátszásakor már jó eséllyel mindent maximumra toltunk). Minden karakternek vannak titkos képességi, melyeket csak akkor tanulhatunk meg, ha a harmadik fejezetben (összesen négy fejezet van, meg a bevezető kaland) végrehajtottuk a saját mellékküldetését. Nekromantám például tanítójával beszélt, így kapta meg a Shadow Spray varázslatot, amivel hatalmas sebzésű árnyékszalagokat tudok kilőni, a Shadow Shieldet, ami a bekapott varázslatok sebzését felezi, illetve a Shadow Conjure-t, amivel meghaladtam a csontvázat: ahelyett egy vérengző árnyéklényt tudtam megidézni.

Az életben maradás szempontjából kiemelten fontosak a varázsitalok. Az L2-R2 illetve fekete/fehér gombokkal ihatjuk meg a varázserőt visszatöltő kék, illetve az életerőt visszatöltő piros nedűt. Ez sokszor menti meg az életünket, mert amikor körbevesznek minket az ellenfelek, akkor még egy kétméteres barbárról is gyorsan eltűnik a több száz HP. A harmadik varázsital inkább kényelmi szempontokat szolgál: ezzel bármikor visszateleportálhatunk Baldur's Gate városába, majd ha még egyszer használjuk az italkát (ez egy speciális tárgy, a start-menüből lehet elérni), akkor visszakerülünk oda, ahonnan eltűntünk. Érdemes ezt akkor használni, ha megtelt a hátizsákunk, így gyorsan eladhatjuk a cuccokat a boltban, feltölthetjük készleteinket, majd mehetünk vissza mészárolni.

A Dark Alliance 2 talán legnagyobb újítása, hogy saját varázstárgyakat hozhatunk létre. Ehhez egyrészt szükséges egy átlagosnál jobb tárgy; a BGDA 2-ben tudniillik minden fegyver, páncél és ékszer minőségileg is osztályozva van. Összesen nyolc besorolás van, a selejtestől a hibátlanig (a helyzet megkönnyítésére itt van a lista az angol kifejezésekkel a legócskábbtól a legjobbig: Shoddy, Normal, Fine, Remarkable, Superior, Grand, Imperial, Flawless). Ha van egy „Fine" vagy jobb cuccunk, akkor azt elcipelve a városbéli kereskedőhöz megnyílik az opció, hogy mágiával felerősítsük. Ehhez szükség lesz rúnakövekre, melyekből legfeljebb 16-ot szerelhetünk be az adott tárgyba. Ettől már önmagában is erősebb lesz, de ezzel még nincs vége a dolognak – ilyenkor ugyanis megnyílik még két lyuk, ahová drágaköveket pakolhatunk – szintén legfeljebb 16-ot mindkét helyre (egyformákat nem lehet). A tárgyak és a drágakövek kombinálásával jó pár tízezer különféle fegyvert, páncélt és tárgyat hozhatunk össze, így mindenkinek egyedi karakterei lesznek. Nálam például most egy olyan tőr van, amelyben a maximális számú smaragd és rubin kapott helyet – ez nemhogy nagyobbat sebez, de ennek a sebzésnek egy részét én automatikusan megkapom.



A szavatossággal sincs gond, lévén legalább 25 óránkba fog kerülni, amíg leszámolunk Mordoc-kal. Mint mondtam, ezt az időt főképp akkor fogjuk élvezni, ha ketten küzdünk vállvetve a kimérák, goblinok, sárkányok és élőhalottak ármádiái ellen. Azonban azt megjegyezném, hogy az még jobb lett volna, ha négyen is lehet játszani; főleg azért, mert ez minden konkurens játékban kipróbálható. A színvonalas játékoknak egyre inkább előfeltétele lesz az online megmérettetés lehetősége, ráadásul egy ilyen programnál ez különösképpen vonzó lett volna; szégyellheti magát az, aki úgy döntött, hogy ennek ki kell maradnia...







MELYIKET VÁLASSZAM?

A Dark Alliance első része korának talán legszebb PS2-es játéka volt. A technológián nem fejlesztettek sokat, de szerencsére ezzel még mindig a szebb programok között van; csak már nem olyan megdöbbentő, mint akkor volt. A nagyszerű vízeffekt még mindig ámulásra késztet, és a különböző varázslatok fényei is rendkívül látványosan világítanak meg mindent. A két verzió között ugyan észrevehető a különbség, az Xbox-os gyorsabban tölt, kicsit magasabb felbontásúak a textúrái, és néhány varázslat effektje sokkal szebb. Ez azonban nem jelent akkora eget rengető eltérést, hogy plusz ponttal (netán levonással) jutalmazzam; a lényeg az, hogy mindkét konzolon *jól néz ki.*

MARTIN BELESZÓL!

Elmondom azt a két érvet, miért nem vagyok hanyatt esve a BGDA2-től, annak ellenére, hogy én is simán aláírtam volna a 8 pontot (talán még a nyolcfelet is): egy – tök ugyanaz, mint az elődje; kettő – nem tetszenek a választható karakterek. Mi következik ebből? A hardcore rajongók nem fognak *jobban* szórakozni, legfeljebb *újra* szórakoznak. Akik viszont most először ismerkednek a BG világával... nos, ők biztosan megkapják, amiért fizettek.

A Dark Alliance 2 nem próbálta meg az alapoktól átalakítani a bevált formulát, inkább csak kicsit fejlesztettek, apró csiszolásokat hajtottak végre rajta. Néhány embert ez lehet, hogy zavar, de én elégedett voltam az új kalanddal, az új szörnyekkel, no meg az apró újításokkal. Ha a következő részben sem lesz semmi jelentős újítás, akkor már valószínűleg dühös leszek, de addig még párszor végigjátszom a Dark Alliance 2-t – elvégre a Birodalmak leghíresebb vándorát, Drizzt Do'Urdent, és fő ellenlábasát, Artemis Entrerit csak így lehet előhozni játszható karakternek...

Grath

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2

VIVENDI UNIVERSAL	
MÁS VERZIÓ: PS2	
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
dd 5.1

✔ hosszú, addiktív kaland, kicsit szebb effektek, mint PS2-őn
× csak ketten lehet max. játszani

8 pont

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2

VIVENDI UNIVERSAL	
MÁS VERZIÓ: X	
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (135KB)
analóg irányító (dual shock)

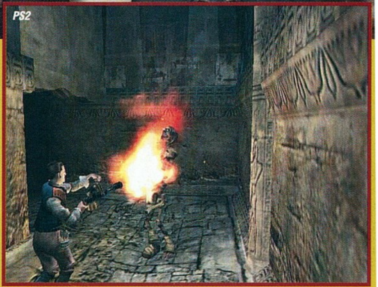
✔ hosszú, addiktív kaland
× csak ketten lehet max. játszani

8 pont

MEGINT EGY ÁTOK!







SZERETEM

az adventure játékokat. Olyan ezekkel játszani, mint valami kellemes kis könyvet olvasgatni. Az ember maga mellé készít csokit, mandulát, üdcsit, kényelmesen elnyúlik a fotelben, lábát felrakja valamire, és tudja, hogy lesz ideje elmélkedni a történeten, figyelnie a grafikai megoldásokra, és az adrenalin termelő mirigyei is nyugalomban lesznek, nem úgy, mint egy autós vagy FPS stílusú műnél. Természetükből fakadóan ezeknek a gaméknak a gerince a jó vagy kevésbé jó történet, ami motiválja és viszi előre a tisztelt játékost, de nem kevésbé fontos szempont a feladatok stílusa, mibenléte sem.

Ott volt pl. az általam eléggé lehúzott *Szibéria* nevű valami. Összecsaptak egy összefüggéstelen történetet a mamutokon lovagló ősemberekről, de az egész játékban inkább a csaj szerencsétlenkedése meg az automatonok voltak a fókuszban, nem beszélve a posztkommunista emberrabló gyárosról meg az egyetem félhülye rektorairól, a vége pedig azt jutatta az eszembe, hogy miért nem inkább FPS játékot álmodtak meg, mert attól nem aludtam volna el többször is, mint a statikus, élettelen pre-renderelt hátterektől. Ellenpéldának viszont ott a két számmal ezelőtt bemutatott *Broken Sword*! A *Törött Kard* egyébként rokonságban áll jelen cikkem tárgyával is, mivel mindkettőben a RenderWare közeget használtál fel, ami igazi erejét talán eddig a Burnout 2-ben mutatta meg a legjobban. A másik hasonlóság pedig az, hogy a *Curse* sem csak sima mászkálós alapokon nyugszik, csakhogy itt nem ügyeskedni kell mindenféle peremeken mászva meg ugrálva, hanem amolyan Silent Hill-szinten fizikailag is meg kell küzdenünk a ránk támadó szörnyekkel és emberekkel!

Sajnos a megvalósítás azért nem olyan profi, mint az elvárható lenne mai szinten. A több helyszínes feladat túl nagy falat volt a játéktervezőknek, és ez érződik is. Sivár belső terek, elnagyolt tárgyak, kevés feladat és azok sem túl megerőltetők, ami mondjuk kedvez a gyakorlatlan vagy fiatal gamer rétegnek, de mivel ők úgyis NFSU-t vesznek meg és más egyszerűbb, de látványos cuccokat, így belőlük nem fog meggazdagodni a gyártó cég...

A TÖRTÉNET

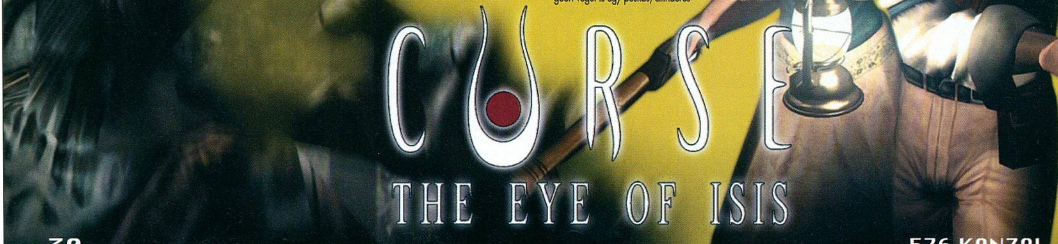
pont 1890-ben játszódik, két főszereplője pedig Darien Dane mérnök, és Miss Victoria Sutton egyiptológus. A kezdő képsorokban viszont még csak egy ninjaforma, fekete kezeslábast és hátán nyílpuskát viselő tolvaj ereszkedik alá kötélen a londoni British Múzeum tetőszerkezetéről egy terembe, ahol egy kis egyiptomi szobrocska árválkodik. Meg is ragadja, de azon nyomban el is dobja, a szoborból pedig furcsa, sárgás füst kezd el terjengeni! De a füstnek mintha tudata lenne, mert egységet alkotva indul meg egy békésen söprögető alkalmazott felé, ki mit sem sejt, és már csak halálsikolyát halljuk... Valamivel később érkezik Darien, akit viszont az ajtót őrző rendőrök már nem engednek be az épületbe, pedig Victoriára hivatkozik. Szerencsére kis idő múlva elvonja valami más a figyelmüket, így a fiú ügyesen besurranhat a nyitva hagyott bejáraton, hogy az elég rövid intro után végre a játékos kezébe adja az irányítást.

AZ IRÁNYGOMBOK

szerelmeseinek jó hír lehet, hogy ezekkel is mozgásra ösztökélhetjük az aktuális szereplőt, nem kell az analóg gombát használni (nem tudom, miért ez a fóbia, szerintem a dual analóg joystick a legjobb kontroller-találmány a világon). Sajnos a kamerát már nem merték a kezeink közé adni, ezért meg kell elégednünk a fix beállításokkal, amik természetesen nem statikusak, hanem követik emberünket akár úgy is, hogy mögötte repülnek egy darabon. A harcoknál persze a fix kamera heves káromlási reakciókat szülhet, mikor éppen hátrálna az ember egy sárga, hányást produkáló múmia elől, de hirtelen vált a kamera, és már csak magát látja két méterről, persze hirtelen nem tudja, merre is húzza a joyt és telibe kapja az újabb, fertőző hányássugár. Ugyanis az irányítás felcserélődik szemszögváltásnál, tehát mindig a kamera szerint megyünk balra vagy jobbra. De ha nem engedjük fel a joyt, akkor marad az eredeti irányunk a váltás után is, ami pont inverz lesz, amikor megállunk egy pillanatra, de utána ugyanabba az irányba toljuk a joyt. Eh, ez tök kuszaság volt, és megoldást sem tudnék ajánlani rá a fejlesztőknek, mert sajnos fix kamerákkal jobb vezérlést nem lehet kihozni. A mászkáláson kívül tudunk futni is (bármilyen tárggyal szemben is, egy helyben, de erre már nem mondok semmit), ami hasznos végül is, de speciális mozgásaink ezzel ki is merültek.

Viszont minek is akarnánk ugrálni meg peremen lógni, mikor lehet harcolni is! Sajnos az ellenfelek száma elég csekély, és hülyék meg lassúak is, így lemészárlásuk nem okoz különösebb sikerélményt, ha az ember már megedződött pár Silent Hill epizód szörnyein. Van hagyományos élőhalott, ennek egy erősebb változata, ami csápot is lökdös a hasából, múmiák, patkányok (elég bénák, inkább csak dísznek vannak pár helyen) és a goonok, aminek a fordítása lehet: bandita, bűnöző, sztrájktörő, vagy zsivány. Kinézete szerint a goon végül is egy puskás, cilinderes emberfajta, és a játék folyamán jellemzően nem sztájkokat törnek, hanem bennünket, mivel valószínűleg ugyanazt keresik, amit mi. A nem túl változatos ellenség-fauna ellen viszont elég sok fegyvert használhatunk, persze az adott kor színvonalának megfelelő minőségben (senki ne keressen chaingunt). A legelső, amit találunk, egy gumibot, de én csak bunkócskának hívtam. Nagyon jól használható a múmiákon és a főellenfeleken kívül minden más ellenségtípusra. Majd találunk egy puskát, ami csak négy lövedéket bír tárolni egyszerre, de érdekes módon ugyanazt a töltényt fogyasztja, mint a később birtokba vett hatlövetű pisztoly. Ennél erősebb a trombitacsövű sörétes puska (Rumcájsz design), a nyílpuska (sima és robbanós vesszőkkel), a teljesen korhű, kézi hajtásos lángszóró, és a játék vége felé a hordozgató ágyú (mortar gun).

A nálunk levő cuccok három csoportot képviselnek: a dokumentumokat, tárgyakat és fegyvereket. Ezekből véges számú fajtát cipelhetünk, de univerzális emberünk, Abdul – ki feltűnik a fontosabb részeknél, mert nála tudunk játékállást is menteni – szívesen megőriz nekünk pár dolgot mindig, mivel sza-





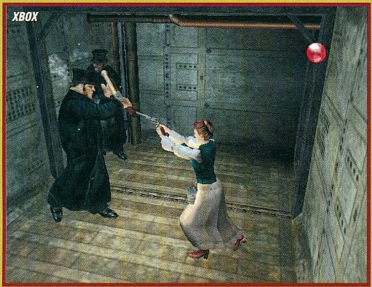
badon hozzáférünk az ő leltárához is (Select, ha közel állunk hozzá), de a lány és a fiú egymás zsebében is kotorászhat hasonló módon. Lőszert és parafintöltőt a lángszóró tartályaihoz általában találunk eleget, én valami 300 megmaradt pisztolygolyóval fejeztem be a gamét, igaz a könnyebbik fokozaton (*játszani* akartam, nem *szívni*) – de természetesen ne pazaroljuk az erősebb cuccokat a könnyű ellenfelekre. Hm, végül is nem is volt nehéz ellenfél, mindegyiket hamar ki lehet tapasztalni, és ha nem állunk le harc közben, csak ha célzunk, nem is nagyon fognak bibit okozni habtestünkre.

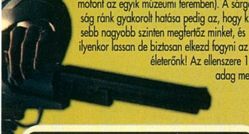




A HARC

tehát a következőképpen zajlik: a menüből kiválasztjuk a fegyvert, ám furcsa módon itt nem tudjuk újra tölteni, ezt csak aktív használata közben lehetséges megtenni, ha célra tartjuk (L2) és Négyzetet nyomunk. A célra tartás persze a bunkónál nem érvényes... Szóval, ilyenkor négy sárga pont jelzi fegyverünk szórását, mint mondjuk a Ghost Reconban, ahol szintén nem tudtunk pontosan célozni ha mozogtunk közben valamerre. Ezért, hogy lövésünk a legnagyobb hatékonysággal csapódjon be, meg kell állni és várni, míg a négy pont egy nagy, fényes pöttyé áll össze az ellenfél egy bizonyos testrészén, vagy, ha máshova akarjuk küldeni a golyót, akkor a Háromszöggel válthatunk át másik részre, esetleg az L2-vel másik egyénre. Ez a „testrészesdi" elég jó ötletnek tűnt még a játék elején, de sajnos elég hamar kiderült, hogy nincs kellően kidolgozva, kihasználva az ötlet. Egyedül a múmiáknál ért valamit, amiknek le lehetett szedni a kezeit, miután kezdésnek jól pofánlőtte őket az ember, de ott sem volt túl látványos a dolog – kivéve, ha a lángszóró volt az aktuális célszerszám. Ja igen, a második főellenfélnél is kellett azért használni a célváltogatást, mivel az izületeit kellett szétlőni, amikből a sárga átok füst gomolygott elő világítva. (Magát a lényt nem részletezem, mert legyen meglepi.) Mint már mondtam, a boss-ok is olyan 2-3 támadást váltogatnak, és egy vagy több adott pontra érzékenyek csak, így ha valaki betanulja ezeket, könnyen likvidálhatja őket. Az első két medvénél pl. van lerohanás, sárga hányás és harapás, majd felágaskodik a jószág, és ilyenkor kell a hasát lőni. Az én kifejlesztett módszerem pedig az lett olyan 3 állásvisszatöltés után, hogy becélozva járkáltam körülötte (ilyenkor mindig a cél körül mozgunk), megvártam a hányást és hagytam megharapni a kezem, ami igen kis életerő veszteséget okozott, de a medve így tutira két lábra állt, és ezt ismételgetve olyan 5-7 találat végzett vele. A sárga hányás definíciójával még adós vagyok, ha jól látom. Szóval, a rendes halottakból úgy lesznek élőhalottak, hogy az introban a szoborból kitörő, valós idejű rángatáseffekttel rendelkező sárga valami beléjük költözik, felemeli őket a földről, sárga lesz a szemük és a szájuk, valamint néha a belső szerveikbe is betekintést nyerhetünk. (Az átok kevésbé nemes feladatokat is ellát, például a klotyóban szökőkutat csinál a vécékből, valamint megszállja és zenélteti a gramofont az egyik múzeumi teremben). A sárgaság ránk gyakorolt hatása pedig az, hogy kisebb nagyobb szinten megfertőz minket, és ilyenkor lassan de biztosan elkezd fogyni az életerőnk! Az ellenszere 1-2 adag mentol, amiből viszont nem találunk túl sokat, vigyázzunk hát. A hullák megölése után az átokgáz elhagyja a testüket, miközben az úgy vonaglanak a földön, ahogy Homer Simpson szokott, mikor valami baja van. Elég gáz ez a gáz szerintem, mert semmi félelmetes nincs benne, vagy megrettentő. Jobb lett volna inkább valami szellemforma lény, mert ez az alaktalan kompozíció elég hülyeség; nem hinném, hogy 7 év fölött bárki is berosál tőle.





A HELYSZÍNEK

végül is nem olyan rosszak, bár mint említettem, valami jobb lakberendezőt kellett volna szerződtetniük. A múzeumban például alig van valami kiállítva, a termek és szobák (már ahova bemehetünk) konganak az ürességtől, és pár széken meg asztalon kívül csak bizonyos helyeken találunk több tárgyat, pl. a meglepően jó kínzókamra-kiállításon, vagy a gépekkel teli teremben. Innen a csatornákba jutunk le, ahol már jobb a helyzet, némi tükröződő padlóval meg pocsolyákkal – de hát egy csatornát amúgy sem lehet telezsúfolni mindennel... Bár a víz, amiben gázolunk szerencsére nem statikus, csak éppen az általunk keltett hulláméffekt olyan, mintha mézben vagy más sűrű anyagban nyomulnánk. A vasúti pályaudvar viszonylag hangulatos, de itt csak egy főellenfél az, amivel érdemben foglalkoznunk kell. Innen kerülünk a teherhajóra, amin valamiért szintén nem volt pénz berendezési tárgyakra, és elég sivár környezetben adventuráskodhatunk. A hajó gyomrában már több a látnivaló, mert van szép kazánház meg gőzgép, dugattyú, vezértengelyek, sőt, a javító részlegben még egy reparáló gépezet is akad, ami elég rossz lehet akkor, ha a hajóban nagyobb kár keletkezik, amit már nem lehet egy csődarab összehegesztésével megoldani. A fedélzeten járva gyakran találjuk magunkat hirtelen ködben (sima köd, nem a sárga átkos), és a hajó himbálózik is a vízen, aminek valamiért trapéz alakú hullámai vannak, mert a hajó billeg egyet balra, ott vár egy darabig, majd visszabillen és ott is vár, ami egy hagyományos szinusz alakú hullámnál azért mintha máshogy lenne. Utunk végül egy piramisban teljesedik be, ami jobb lett volna, ha az egész játék helyszíne, esetleg osztozva a múzeummal. Hieroglifás, kopott falak, puzzle-elemek, pár ügyességi rész összemenő tüskés ajtó meg tűzokádó fal formájában, és két egész kellemes főellenfél, akiket legyőzni abszolút nem nagy kunszt, de legalább kinéznek valahogy. Szerencsére a grafikán nagyot dob az a (lopott) ötlet, hogy a srác vagy a csaj mindig cipel az övére akasztva egy olajlámpát, ami ugyan nem csinál profi árnyékokat, de fénykörrel jobban bevilágítja a helyet, ahol éppen vagyunk. A többi fényforrás is félig meddig dinamikus (a múzeum falilámpái, piramis tüzei), és villódzásukkal nagyban hozzájárulnak a jó grafikai értékelőhöz, mert a megvilágítást tűrhetően eltalálták a RednerWare huszárok. Kár, hogy a magunkkal hurcolt lámpa nem kapott nagyobb szerepet – ha nincs nálunk fegyver, akkor azt emelgeti a fickó a célra tartás gombot nyomogatva. A hangokról és zajokról nem tudok semmi kiemelkedőt mondani, sőt, a beszéd valahogy kissé tompa és halk is. Néha viszont kifejezetten jó, mikor hangos kopogás vagy más, tipikusan szörnyekre jellemző effekteket használnak az amúgy elég csendes környezetben.

A JÁTÉK

szerintem egy próbát mindenképp megér, ha az ember hajlamos adventure cuccokat a gépébe tolni. El lehet kolbászolni benne sokáig, pláne, hogy a térkép nem sok segítséget ad, mivel túl nagy, és nem nagyítható vagy mozgatható (én csak a nyitható ajtók miatt használtam). Azoknál az ajtóknál érdemes próbálkozni, amik csak simán „nem nyithatók", nem pedig „nem fognak kinyílni". A tárgyak meg kulcsok használatához sem kapunk semmi segedelmet, maximum utalást, vagy egy csillogást a hely felett, így marad a jó öreg próbálkozós metódus, ami azért meghosszabbítja a játékmenetet (nekem 11 óra volt kb.). Azzal együtt, hogy a program hülye dialógusrendszere X-et nyomat mindenre („Felveszed a kulcsot?" (X) – „Felvetted a kulcsot." (X) – mintha egy debilnek magyarázná, éppen mit is csinált. Érdemes valami saját térképet gyártani a múzeumhoz és a teherhajóhoz, vagy erősen megjegyezni az ajtókat – igaz, sosem kell túl messzire visszamennünk, és az összes ajtónak csupán a töredéke nyitható. További könnyítés, hogy emberünk arra fordítja a fejét, ahol van valami megvizsgálható dolog, és hogy minden hely ki van szépen rakva névtáblákkal, ami alapján könnyebb a tájékozódás.

A PS2 verzió eléggé zabálja a memóriakártyát, eddig ritkán láttam ilyen jellegű játékot majdnem 3 megabyte igénnyel, és nem látom az okát sem, bár a hullákat is megjegyzi az állás és 10 helyre menthetünk. Ügyesen megoldották a töltéseket viszont, mert mintha a game folyamatosan töltögetne dolgokat a lemezről, ami abból vehető észre, hogy néha az objektumok csak kis késéssel jelennek meg a környezethez képest, bár ez igen ritka jelenség. A Curse a Broken Sword mellett szerintem elfér, nem kell hozzá nagy angol tudás, könnyű a kezelése, szóval afféle könnyed hétvégi szórakozás kategória. Az X verzió 98%-ban ugyanez, csak picit máshogy kezeli a fényeket (rosszabbul) és árnyékokat (jobban). Ajánlom a gamét mindkét platformra!

Dzson

MARTIN BELESZÓL!

Kalandjáték, jól van, aláírom: kell, mint egy falat kenyér. (Persze ez jó nagy hazugság: a mai fiatal gamereknek nem kell a kalandjáték; csak az FPS, az autózás, meg a bunyó...) Na, mindenesetre aki eddig nem nyomott adventure stuffokat, az a Curse kipróbálása után most sem fog rászokni, mert ez a game szerintem öléggé' gyenge. Pont ezt a hatfelet éri, semmivel sem többet... Rajongók vigyétek, a többek inkább a Broken Swordöt nyomassák!

CURSE: THE EYE ISIS

MC2

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos

✔ kalandjáték!
× egyszerű és rövidke, nem szép az fény

6.5 pont

CURSE: THE EYE ISIS

MC2

MÁS VERZIÓ: X

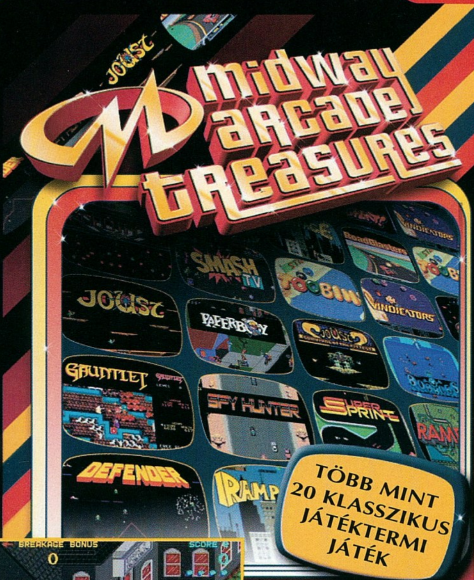
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (2732KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ kalandjáték!
× egyszerű és rövidke, nem szép az árnyék

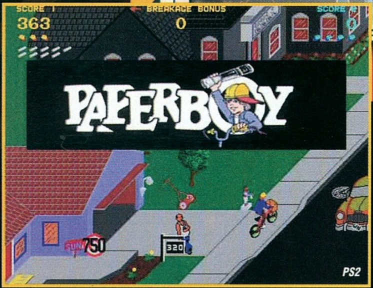
6.5 pont

GYÖKEREK, VÉRES GYÖKEREK



Világszerte még mindig tombol a retro láz, mindenki régi gépek, játékok, kártyák, könyvek, CD-k, műanyagbábúk, volt szeretők, a bevásárlóközpont parkolójában hagyott, elvesztett gyerekek után túrja a világhálót reggeltől-napestig. Pedig csak, mint azt már egy korábbi cikkben kifejtettem, mindössze egy pszichikai megtorpanásról van szó. Felcseperedett egy olyan generáció, amely elérte agyának fejlődési-befogadási képességének végét, és képtelen saját határain túllépni, inkább ismét visszafordul azokhoz a jól bevált, és megszokott dolgokhoz, amiket élete során már megismert/megszeretett. Minden mást pedig lehet fikázni, a sárga földig alázni: sz*r a Trója, mert Brad Pitt játszik benne, bezzeg a Ben Hur. Köcsögség a Mátrix, mert harmincöt fölött senki nem érti, hogy mi az a virtuális világ. Nagyon f*s az új Test Drive, ellenben a Pong, azzal aztán évekig el lehet szórakozni (bocsi ;)

De ne kalandozzunk el ezen a filozófiai síkon: amikor a pénz beszél, senki nem ugat, és ezt a retro-hullám nevű népbetegséget muszáj volt újra meglovagolni Midway-nek is. Joggal írhatom, hogy *újra*, hiszen a Midway több hasonló válogatást is kiadott már az évek során: volt egy Midway Presents Arcade's Greatest Hits: The Midway Collection (1997 – november – Playstation 1), majd rá egy hónapra (1997 – december vége) egy Midway Presents Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection, szintén Playstationre. Ezt követte 2000-ben Dreamcastra és Nintendo 64-re a Midway Greatest Arcade Hits volume 1, majd 2001-ben piacra dobták a Gameboy Advance-os Midway's Greatest Arcade Hits-et. Ezek után joggal várhattuk volna, hogy az új Midway válogatás is hasonló címen fog megjelenni, de ezúttal magura cáfoltak a cég emberei, mivel a frappáns **Midway Arcade Treasures** névre keresztelték a család legfiatalabb porontyát. A retro játékgyűjtemény néhány hetes különbséggel ugyan, de mindhárom riválís konzolon megjelent a tavalyi éve végén, de mi most csak a Playstation 2-es és az Xbox-os változatról fogunk megemlékezni.

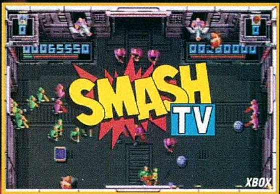


Lehet, hogy nekem maradt ki valami az életemből, de nem nagyon találtam komoly összefüggést a piramis kacskaringós folyosóinak végén egy teremben megbúvó game választó képernyő és a játékok között, hacsak a készítők a címben olvasható „kincs" szóra nem akartak ezzel utalni. Mármint, hogy a korongon található játékok értéke, akár egy piramis mélyén megbúvó, ősi egyiptomi kincs ellenértékével is vetekszik. Ezt azért mindenképp jobban is megoldhatták volna, emlékezzünk csak vissza a tavaly tesztelt Activisionös antológiára, ahol egy igen jól megtervezett dizájnnak lehettünk szem és fültanúi – aki nem emlékszik már rá, az keresse meg és újra lapozza fel azt a bizonyos számunkat. Visszakanyarodva a Treasure-re, összesen huszonnégy ős öregnek számító program került fel rá, ezeket a képernyő két szélén, mint hieroglifákat látjuk; ha látjuk, nálam ugyanis olyan szinten el volt csúszva a képernyő, hogy a bal oldalból szinte semmi nem látszódott. Kerestem persze a középre centerező beállítási lehetőséget, de mit ad isten, annyi játék után, ahol sohasem kellet használnom, *pont ebből marad ki*. A játékokat egyébként nem csak kipróbálhatjuk, hanem behatóbban is megismerkedhetünk vele, ha megnyomjuk a Négyzetet, ekkor ugyanis egy históriás képernyőre kerülünk, ahol elolvashatjuk a játék teljes történetét, sok esetben pedig még képeket, interjúkat is megtekinthetünk.



Hasznos dolog még az opciók is (Kör), hiszen a sok felesleges beállítási lehetőségen túl még a játékok nehézségén, a kezdőéletek számain is variálhatunk. Ez azért is fontos, mivel véleményem szerint, aki nem játszik látástól-vakulásig retro game-ékkel, azoknak elsőre túlságosan is nehezek lesznek ezek a kifejezetten az ügyességre és a reflexekre kiélezett programok. Én is jócskán ellustultam már az utóbbi években, és azon vettem magam észre, hogy azok a játékok sem mentek, amikben régen brilliroztam. Hiába no, öregszem.

A huszonnégy játék közül egyébként kevés a töltelék, javarészt igazi klasszikusok kaptak helyet, mindenképp ide sorolandó a két Defender, a Gauntlet (ami így újra elővéve durva geca nehéznek tűnt), a Paperboy, a Rampage, vagy a személyes kedvencem a Smash TV is, amivel régen irtó sokat nyomultam, egyedül is meg a haverokkal is. De itt van a Vindicators, a Satan's Hollow, és a Robotron is, hogy a klasszikus Spyhuntert és a Road Blastert már ne is említsük. A felsorolásból is jól látható, hogy egy igényes válogatással állunk szemben, ahol minden műfajból, kategóriából találunk igazi gyöngyszemeket, unatkozni tehát nem fogunk, attól eltekintve, hogy az ilyen gyűjtemények azért hosszú távon nem kötik le az embert. Egyébként halkan jegyzem csak meg, hogy néhány ROM mintha egy enyhe kis kozmetikázáson ment volna keresztül, vagy csak az én emlékezetemben fakultak már túlságosan is meg ezek a játékok… Egyébiránt, ha valakit érdekel, én már régóta hiányolom valamelyik válogatásról a Cybex-et, és azt az Atari-s autóversenyt, amiben beautókázhattuk az államokat úgy, hogy több alternatív útvonal is rendelkezésünkre állt a verseny alatt. Az akkoriban nagyon zsír kis cucc volt, kellett tankolni, meg üldöztek a rendőrök, kár hogy most nem ugrik be a neve (valamilyen Road volt); de mindegy, itt van valahol 5.25-ös lemezen, majd megnézem, ha lesz egy kis időm.





Ja majdnem elfelejtettem, hogy ez egy Multi Teszt, de így a két verzió kipróbálása után sem találtam lényegi különbséget, azt meg kár is leírni, hogy X-en mondjuk szebben néz ki a piramis folyosója. Mindenesetre ez egy egész frankó kis retro gyűjtemény, bátran ajánlom azoknak, akik csak felmelegítik a töltött káposztát, és azoknak is, akik még életükben sosem ettek belőle.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Azoknak ajánlanám szívem szerint, akik nem lehettek *akkor ott*. De nem merem. Mert az igények azóta sokat változtak. Nem venné be a gyomrom, he lehülyéznének a tejfölösszájú gamerek. Azért inkább azoknak ajánlom, akik akkor *már ott voltak*. Ők tudni fogják…

MIDWAY ARCADE TREASURES

MIDWAY

MÁS VERZIÓ: PS2, GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

1–2 Játékos

✔ szeretjük, mert retro
× nem szeretjük, mert retro

6.5 pont

MIDWAY ARCADE TREASURES

MIDWAY

MÁS VERZIÓ: X, GC

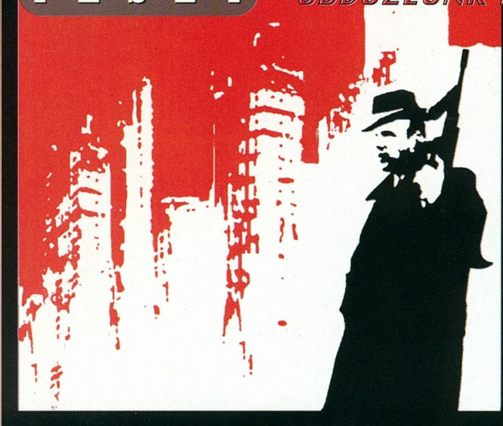
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

1–2 Játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

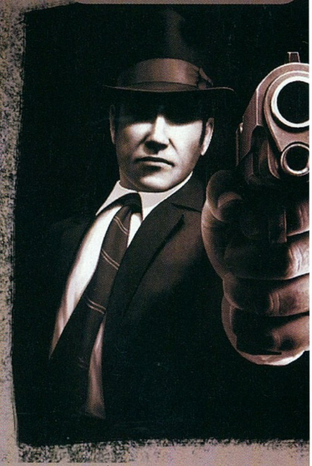
✔ szeretjük, mert retro
× nem szeretjük, mert retro

6.5 pont


ÚJ TERMÉKEINK:
PlayStation 2
Barbie horse adventures
NINTENDO GAMECUBE
SIERRA ENTERTAINMENT PRESENTS
THE Hobbit
THE PRELUDE TO THE LORD OF THE RINGS
XBOX
Barbie horse adventures
XBOX
SIERRA ENTERTAINMENT PRESENTS
THE Hobbit
THE PRELUDE TO THE LORD OF THE RINGS
7+
www.pegi.info
SIERRA
GAME BOY ADVANCE
Barbie horse adventures
GAME BOY ADVANCE
SIERRA ENTERTAINMENT PRESENTS
THE Hobbit
THE PRELUDE TO THE LORD OF THE RINGS
7+
Magyarországon forgalmazza:
N-TEC Kft
1102 Budapest, Szent László tér 20.
Tel.: 06-1-261-1219
www.ntec.hu



MAFIA
The City of Lost Heaven



Egész kis korom óta mindig tátott szájjal figyeltem a maffiafilmeket. Egyszerűen lenyűgöznek ezen alkotásoknak a hősei, a sötét alvilági figurák, a maguk elegáns, de mégis halálos stílusával. Volt bennük valami elementális erő, ami megfogta és megdermesztette az embert. Talán ezért vagy másért, de hiába voltak gonosz vagy negatív karakterek, az ember óhatatlanul is drukkolt nekik. Soha nem felejtem el például a *Polip* című sorozatot, a maga hidegrázást előidőző, ám épp ezért fantasztikus zenéjével. Van aztán a maffiafilmeknek egy igen különleges és meglehetősen stílusos kategóriája is. Ezek a mozik '30-as évek Amerikájába visznek el minket. Ismeritek ennek a stílusnak a jellemzőit? Csíkos öltönyös, kalapos, sötét alakok, régi, háború előtti amerikai autók, forgótáras gépfegyverek, leszámolások, jazz zenék, amolyan Dick Tracy stílus – csak komolyban. Nincs az az ember, aki ha egy ilyen filmet meglát, ne kezdjen el fantáziálni. Milyen lehet egy ilyen gengszter bőrébe bújni, aki csak a *Családra* számíthat, közben rabol, autós üldözésekben vesz részt a régi járgányokkal, ha kell gyilkol és nem tudhatja, mikor kap golyót a hátába? Ez a hangulat, ez a stílus mindenkit lenyűgöz, és akaratlanul is felébred a vágy arra, hogy kipróbáljuk, milyen is lehet így élni. Ezt eddig a konzoltulajdonosok nem tehették meg, hisz egyetlen ilyen játék sem érkezett. Két éve aztán felcsillant a remény, hisz PC-re megjelent a Mafia című játék, mely tartalmazta a fent leírt elemek valamennyi pontját. Ha leegyszerűsítve akarnám meghatározni az anyag stílusát, akkor azt mondanám, hogy GTA, csak épp a '30-as években! Sajnálom is, hogy a konverzióval majd két évet vártak az alkotók, mert a Mafia egy nagyon komoly játék!





EGY MEGHASONLOTT GENGSZTER

A '30-as években vagyunk tehát az alkoholtilalom idején, egy fiktív, de leginkább San Fransisco-ra emlékeztető városban. Egy maffiózó élete nem lehet könnyű, sőt mondhatni meglehetősen stresszes meló, hisz soha nem tudhatjuk, mikor találunk egy levágott lófejet az ágyunkban. Ha az embernek pedig a Családon kívül van egy igazi családja is, akkor lehet – sőt biztos –, hogy hamar elegünk lesz a koszos pénzszagból és a hozzátapadó vértől is. Így történik ez Tommy-val is, aki már évek óta dolgozik a várost behálózó egyik Szervezetnél. Ezért aztán Normanhoz, a tipikus amerikai detektívhez fordul segítségért. A családja biztonságáért cserébe mindent elárul, ha a detektív megvédi: neveket, címeket, időpontokat. Tulajdonképpen a játék Tom élettörténete – azaz azt a folyamatot kell végigjátszanunk, hogy miként lesz Tomból először a legjobb maffiózó, majd mi viszi az árulásba.

Hősünk, akárcsak bármelyik ember, nem volt mindig bűnöző. Csöndes polgári életet élt, mint taxisofőr. Igen ám, de egy nap két nem várt menekülő „utast" hoz elébe a sors, akik a város egyik legnagyobb bandavezérének, Don Salierinek az emberei. A szerencsétlenek éppen összetűzésbe keveredtek a rivális banda, Don Morelli pribékjeivel és az egyikük meg is sebesült. Némi fenyegetés hatására Tom felveszi a két egyént és rendkívül ügyes vezetői tudásával lerázza a piócákat. Emberünk olyan jól vezet, hogy az még Don Salieri fülébe is eljut – s mivel az ilyen emberek meg amúgy sem hálátlanok, ha arról van szó –, így egyik embere útján ajánlatot tesz Tomnak: dolgozzon neki, ha ehhez van kedve. Tom egyelőre nem felel, ám mivel egyik nap épp munka közben rátámadnak Morielli emberei – ők sem felejtenek – és teljesen szétverik Tom taxiját, sőt majdnem a fejét is, kétségbeesésében hősünk egyenesen Salierihez menekül. Itt aztán már nem kell sok, beáll a Családba, vállalva ezzel minden következményt és megkezdve ezzel „pályafutását".



A BŰN KEZDETE

Miután megnézted az introt – mely egyébként elég jó, és nagyon emlékeztet a Guy Riche filmekre –, természetesen a főmenübe jutsz. Miután létrehoztál egy mentett állást igen sok menü áll előtted. A New Game-mel a fentebb említett sztoriba kezdhetsz bele, később a Continue-val folytathatod. A Mission Select pont akkor lesz érdekes, ha már néhány küldetést megcsináltál, mivel itt újra megpróbálkozhatsz ezekkel a már kész missziókkal. Rendkívül érdekes pont a Racing. A nevéből gondolom kitaláltátok, hogy itt versenyezni lehet autókkal. Lehet egyszerű versenyt futni, sőt még bajnokságban is elindulhatsz. Választhatsz autót, sőt olyan sok apróságot beállíthatsz, mint egy rendes autóversenyben. Ez jól is hangzik, csakhogy nem erre van kihegyezve a játék, így ez a mód meglehetően unalmas, inkább csak érdekességképpen van itt. Arra mindenesetre jó, hogy gyakorold a vezetést. A Free Ride a szabadjáték. Ilyenkor a magad ura vagy, gyakorlatilag azt teszel, amit akarsz. Szabadon kószálhatsz a városban, autókat lophatsz, taxizhatsz, lövöldözhetsz egészen nyugodtan úgy, mint a GTA-ban. Érdekes módon a város mellett választhatsz más pályát is, akár vidéken is száguldozhatsz az országutakon! Az utolsó érdekes pont a Carcyclopedia. Itt a már megszerzett kipróbált autókat lehet nézegetni. Ez a játék egyik erőssége, hisz rengeteg korabeli kocsit szerezhetsz meg. Egyébként, amíg nem nyitsz meg egy kocsit, addig azt ellopni sem lehet, mert Tom nem tudja kezelni. Mondjuk ez egy butaság volt a készítők részéről, mert ha valaki egyszer tud autót vezetni, akkor az bármilyen kocsival elboldogul, főleg a '30-as években... Nagyjából ennyi lehetőség van a főmenüben, persze ott van még az Options is, ott beállíthatsz mindent kedved szerint.

BŰNBEN ÉLVE

Nézzünk bele kicsit jobban a New Game-mel megnyitható történetes módba. Miután végigjátszottad a prológust – azaz Tomból maffiózót formálsz –, a következő módon képzeld el a játékmenetet. Bár a GTA-hoz hasonlítottam a programot, azért attól kissé eltér a játék. Itt nincs akkora



nagy szabadságod. Teljesen szabadon csak a Free Ride módban mehetsz. A történetes módban ugyanis küldetéseket kell megoldani, melyektől eltérni nem lehet. A küldetések megoldása ugyanis folyamatos, nincs köztük szünet, mint a GTA-ban. Ott ugye te vállaltad el a missziókat, azok szünetében pedig azt tettél, amit akartál. A Mafiában azonban a küldetések sorban, szünet nélkül követik egymást. Ezért aztán a játék jóval kötöttebb, mint a GTA volt, de hát, ha valakit ugye ez zavar, az mehet a FR módban. Előnye ennek a megoldásnak, hogy nem lehet úgy „beleveszni” a sok küldetésbe és lehetőségbe, mint a GTA-ban; itt mindig tudjuk, mi az épp aktuális feladat. Ejtsünk akkor pár szót a missziókról is. Igazán nem panaszkodhatunk, van itt mindenféle ínyencség. Kezdetben még csak egyszerűen taxizni kell, kényes utasok igényeit kell kielégíteni. Ez egyszerűnek hangzik, de egyáltalán nem az! A GTA-hoz, illetve Vice City-hez szokott játékosnak talán furcsa lehet, hogy utasaink meglehetősen kényesek. Ez azt jelenti, hogy ha nem tartjátok be a közlekedés szabályait, akkor bizony kiszállnak. Érdemes tehát betartani a sebességlimitet (ez 60, az L1-gyel megnézheted), figyelni a lámpákat, az előzést, és még véletlenül se menj a járdán, vagy a szembeforgalomban – és természetesen ne üss el senkit! Később aztán lesz itt menekülés, védelmi pénz behajtása, szabadító akció, utcai harc, leszámolás, rablás, kocsilopás, prosti gyilkolás (hogy a pikánsabbakat is említsem), tehát az összes ilyen „gengszteres” küldetést megtalálod a játékban.

Amúgy egy misszió több alküldetésből áll. Szerencsére elakadni nem lehet, mivel a térképen (Select) mindig egy kék színű X jelzi, hogy hova kell menni. Ha pedig Startot nyomsz, ott is elolvashatod, mi a pontos teendő. A küldetések kapcsán van egy apró megjegyzésem. Az alküldetések sokszor nem egyszerűek és bizony könnyű őket elrontani. Ilyenkor gyakran az egész feladatot elölről kell kezdeni. Sajnos ezt mentéssel sem lehet kivédeni, mert a stuff automatán ment a feladatok között, nem mi csináljuk. Ezt sajnáltam, bár csak az elején volt szokatlan, később már ez nem zavart. Maguk a feladatok tehát nagyon élvezetesek voltak. Sokszor valóban úgy éreztem, hogy egy maffiafilm főszereplője vagyok! Minden GTA játékos elégedett lehet majd a küldetésekkel. Egyébként a játék nem könnyű, erre mindenki készüljön fel! A játszhatóságával minden rendben van, de bizony az edzettebb gamereket is próbára teheti egy-két feladat.



FEGYVEREK

A másik jó dolog a Mafiában a fegyverek, illetve azok száma. Összesen 16 korabeli motyóval pusztíthatsz! Vannak itt különböző ütőszerszámok (baseballütő, bokszer), kés, mindenféle Colt pisztolyok, Revolver, Magnum és Shotgun típusok, távcsöves puska, 1927-es Thompson (!), molotov koktél, gránát stb. A választékra nem lehet panasz. A fegyvereket egyébként a tűz- és pusztító erőn kívül még az is megkülönbözteti egymástól, hogy mindegyikük rendelkezik valamilyen pozitív vagy negatív tulajdonsággal. Hogy csak egyet mondjak: van olyan fegyver melyet autóban is használhatunk, azaz az ablakból tüzelhetünk, más stukkerek lassabbak, de erősebbek vagy gyorsabbak, de gyengébbek. Tehát a szerszámokra nem lehet panasz. A korabeli fegyverekről jut egyébként eszembe – amiről már Böjtös Gabival is beszélgettünk –, hogy milyen pompás lenne egyszer egy I. Világháborús Medal Of Honor-szerű játék, melyben Németországgal vagy az Osztrák-Magyar Monarchiával (!) lehetnénk. Szerintem király lenne, bár a megvalósulásának kicsi a valószínűsége. :(

ZSARUK

Természetesen a rend éber őreivel is összefuthatunk a játékban, így a velük való találkozásra érdemes felkészülni. Először is jó, ha nem hívod fel magadra a figyelmet. Tehát ha rendőrautót (vagy gyalogos kollégáját) látod, akkor feltétlenül tartsd be a közlekedési szabályokat (érdemes ilyenkor 40-50-nel menni és ügyelni a lámpákra). Figyelj arra, hogy ne menj neki egy autónak sem, de főként a rendőrautókat kerüld el. Természetesen, ha rendőr van a közelben, akkor ne lopj, ne verekedj, sőt a fegyvert is tedd el (válts át pusztakézre)! Ha elkezdenek körözni, először csak egy papírdarab jelenik meg a képernyő tetején. Ilyenkor, ha bevárod a zsarut, akkor megúszhatod a büntetést némi bírsággal. Ha egy bilincs, netán más jelenik meg, akkor letartoztathatnak, sőt le is lőhetnek! Tehát ha nagyon keresnek, érdemes megpróbálni lerázni őket, majd gyorsan átszállni egy másik járgányba. Ha sikerül úgy kocsit váltani, hogy azt rendőr nem látja, akkor a körözés megszűnik.



AKKOR JÖJJÖN A FEKETELEVES

Eddig nem szóltam a játék negatívumairól. Pedig van neki nem is egy! Ha a programozásra gondolok, akkor fogalmazhatnék úgy is, hogy ilyen egy nyomorék programmal még nem találkoztam. Szinte állandóan találunk valami nevetséges vagy blőd hibát. Mivel a stuff 2002-ben jelent meg PC-re, elvárható lett volna, hogy az eltelt két év alatt (egy konverziót kb. fél év alatt össze lehet hozni), valamicskét javítsanak a játékon (vagy lehet, hogy hamarabb kellett volna megjelennie?). Nem ez történt, így az anyag csak úgy hemzseg a bugoktól. A látvány ugyan pofás, de mondjuk egy GTA-hoz vagy Vice Cityhez mérten bizony nem elég erős, és még ez is tele van hibákkal. A házak a városban a semmiből olvadnak elő, mint a régi PS1-es időkben. Figyeld majd meg, ha szembe mész egy kocsival, csak elmosódva láthatod, aztán kb. 20 méterrel, mielőtt utolérnéd, egyszer csak „ráteleportál” a textúra borítás a kocsikra – ilyenkor mintha ugrana egyet a kép! Pedig első látásra még látványosnak is tűnik a program, csak menet közben jönnek elő a bajok. Aztán ott van az a nevetséges dolog is, hogy ha valakit hátba lövők, erre a hasát fogva esik össze. Ráadásként sérülésérzékelés sincsen, magyarul a készítők elfelejtették lemodellezni, hogy a különböző testrészeket ért találat kisebb vagy nagyobb sérülést okozzon az ellenfélnek. Így előfordul, hogy fejbe lősz valakit, de még utána vígan jön feléd, hogy kicsináljon. Sokszor négy-öt lövés is kell fejre! Az is furcsa, hogy kocsival elütsz valakit 100-zal és utána még felkel. Aztán miért nincs vér? Egy ilyen játékban elengedhetetlen lenne. Azt, hogy az utcán a hullák pillanatok alatt eltűnnek, és sokszor hihetetlenül idiótán ugrálnak a civilek a kocsi elől, már meg sem említem... Aztán ott vannak még a blődségek. Tudni kell, hogy az átvezető videók a játék grafikájának egy kissé feljavított változatát használják. Ez rendben is lenne, igen ám, de ezek előre felvettek és rögzítettek. Egy példával illusztrálva: egy kék autóval elindulunk megcsinálni egy küldetést. Közben átszállunk egy piros, teljesen más típusú kocsiba. Elmegyünk a kijelölt helyre, majd jön egy videó, melyben mit látunk? Megérkezünk az elején látott kék kocsival!





Azon is jót nevettem, hogy az elején (még az introban) a menekülő két maffiózó gengszter, miközben száguldoznak a városban, és vadul lőnek rájuk, kanyarodás közben használják az indexet! Mintha erre olyan nagy szükség lenne menekülés során. Persze mindez azért van, mert menet közben az index automatikusan működik, ha kanyarodsz. És akkor jöjjön a legrosszabb, a töltési idő. Ezt a gyatra engine-t *rendkívül hosszú idő alatt* olvassa be a gép. De még ez nem lenne baj, mivel a GTA-nak is hasonló idő kellett. A probléma ott van, hogy nem az egész várost tölti be a játék, csak kb. a felét. Így ha átmész mondjuk Central Islandba (ez a közepén van a pályának), akkor program fogja magát, tölt vagy 1 percet, aztán mehetsz tovább. Ezután mondjuk egy küldetés által megszabott feladat miatt vissza kell menni a kiindulási pontra, tehát a város másik végébe, ezért újabb töltés jön – újabb 1 perc. Aztán ha meghalunk, akkor is hosszú másodperceket kell várni, így a töltőképernyő bámulásával telik el a játékból nem kis hányada. Zavaróak ezek a hibák, de sokkal rosszabb, hogy kis odafigyeléssel (mondom: két év volt a konverzióra!), simán ki lehetett volna küszöbölni mindezt. Például a töltés is érthetetlen, mert a város kisebb, mint a GTA-ban és ott mégsem loadolt a játék minden utcasarkon.

HANGULATBÓL JELES

Még az a szerencse, hogy a hibák és bugok tengerében is annyira jó az anyag, hogy a kellemetlenséget hamar megszokjuk (bár a töltést nehezen lehet). És ez nem kis mértékben köszönhető a *hangulatnak*. Az alaptéma, a küldetések, a jól felépített korhű város, illetve fegyverek miatt tényleg úgy érezzük, hogy a ’30-as években vagyunk, egy bandában. A hatáshoz nem kis mértékben járul hozzá a zene, mely szintén teljesen korhű lett, a számok többsége jazzes beütésű. Szóval a Mafiát a hangulata adja el, mellette el lehet feledkezni minden hibájáról. Éppen ezért nyugodt szívvel ajánlom a GTA és a Vice City játékosoknak. Ha megszokjátok a sajátosságait, hamar megszerethetitek a Mafiát!

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

Friss, meleg ez a Mafia, pár nappal lapzárta előtt jött meg, mégis sikerült csúnyán összevitáznom miatta pár okostojással. Én ugyanis azt mondtam, hogy ha ez nem is egy Vice City, de egy erős nyolcast simán megérdemel. Erre milyen érvet kapok? Hogy PC-n sokkal jobb volt. De hát könyörgöm: kit érdekel, hogy PC-n milyen? Mi konzolosok vagyunk, maradjunk a kaptafánknál. Szóval szerintem ez egy *jó játék*.

MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN

TAKE 2

MÁS VERZIÓ: X

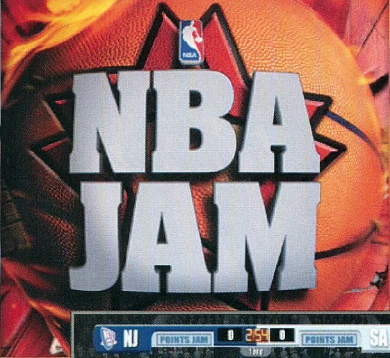
grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (501KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ rendkívül hangulatos, gta a ’30-as években
× rengeteget tölt, sok-sok apró hiba

8 pont

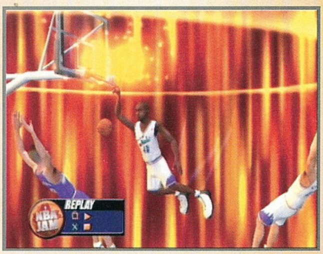
LEKVÁROS KOSARASOK





Hmm, nehéz a dolgom, mert két kosárlabda stuffot is kaptam, de nem tartom magam túlzottan basketball szakértőnek (ettől persze még írhat cikket bárki bármiről, lásd GT4P :) Elsőnek a **Jam**et választottam, mert ez a könnyedebb, arcade-forma labda dobálgatás, és legalább felkészít a kemény és vérprofi Live-ra, amiről itt emellett olvashattok.

A lehetőségek sem túl bonyolultak, Exhibition maximum hat élő játékossal, Jam és Legends Tournament és egy Jam Store, ahol a meccsen szerzett Jam pontjainkat költhetjük el, amiket speckó dobásokkal és mozgásokkal tudunk a legjobban feltornászni. Itt kreálhatunk magunknak új játékost, névvel, 16 fejformával, 21 kar-tetkóval és 11 feltornázható tulajdonsággal. Csapatot is gyárthatunk magunknak, az Extras alatt pedig stadionokat (Iguana gimi, Akklaim háztető), mez kiegészítőket (szemüveg, cipő) és ügyes cheateket szerezhetünk be. Sajnos az egyes menük között elég sokat töltöget a game, de mindenért kárpótol, ha végre elkezdünk játszani, mondjuk a Minnesota Timberwolves színeiben!



Ez kérem az arcade sportok kiváló megtestesítője: a hat ember lökdösi egymást, felborulnak, egy-egy speckó mozgással kéken világító fickó vetődik a kosár felé, hogy pontszerzését motion blurös visszajátszásban csodálhassa meg mindenki (én persze nem tudtam olyat). De ez még nem volt minden, mert a következő percben egy játékos szabályos mellúszást produkált a levegőben (bugyborgó víz-hang kíséretében, rendesen tempózva a kezeivel és lábaival), és úgy zsákolt nekem egy hatalmasat 5 pontért, a Replay pedig fotósorozat stílusban készült el róla. De találkoztam égő emberrel is, aki kétszer olyan gyors volt és dupla olyan magasra ugrott, mint az én szimpla fickóim, és a kosár is égett, ha beledobta (mit dobta, passzírozta) a lasztit – ennek előhozását írta a játék elején a „help", de persze nem jegyeztem meg… Ennek ellenére a félidőben (második negyed) 38-41 re vezettem, a végén pedig 84-84 volt, ami szerintem egész jó annak ellenére, hogy először láttam a gamét. Sajnos a hosszabbításban a gép nyert 104-101-re, de ez is jól példázza, hogy egy könnyen betanulható, főleg csoportos buli elfoglaltságra készült, korrekt kis labdázásról van szó. A hangulat is ennek megfelelő, a kommentátor pörgeti a ritmust, néha „oooh, booom saka-laka" szinten, a nézők tombolnak, bár csak az első pár sor három dimenziós, utána 4 fázisban animáló lapka tömeg drukkol nekünk. A grafika középszerű, bár a célnak megfelel, tükröződik a padló, és az animációra sem lehet nagyobb panaszunk. Mondjuk aki komoly sportszimulációra vágyik, az inkább kerülje el.

Dzson

NBA JAM

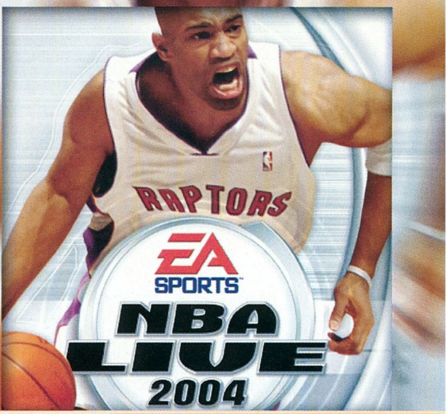
ACCLAIM	
MÁS VERZIÓ: X	
grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (22KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ könnyed arcade dobálózás
× lehetne jobb a grafix

7.5 pont

PROFI GAME PROFIKNAK





Mint az olvashattátok, ezt a programot tartom az „etalon kosárlabda szimulátornak", és még csak kihívóról sem tudok, mint ahogy mondjuk a Fifának van az ISS (ez persze lehet a dilettantizmusom miatt is, de én legalább nem blokkolok le, ha japán kanjikat látok a képernyőn :). Az EA Sports kedves szokása szerint a game elején egy élő NBA player mondja be az ismert szlogent, vagy éppen poénkodnak el egy kicsit egymással a játékosok, és megszólal a megint csak EA-ra valló, kiváló soundtrackek egyike, amiket az Options Jukebox részében külön-külön is meg lehet hallgatni (nekem csak az Outkast volt ismerős). Mindenekelőtt azonban ki kell választani favorit csapatunkat, és csak ezután merülhetünk el a bőséges menükínálatban. Van itt minden, az Options-ben még a szabályok is szerkeszthetőek, mondjuk, hogy engedélyezve legyen-e a traveling (tudjátok, lépésszabály labdával), kérhető Dolby Surround hang, beállítható a játék sebessége (ami igen hasznos), a szabálytalanságok gyakorisága, és nem utolsó sorban a játékosok kifáradása is.

Ne feledjük a játék típusát sem megadni: ha nem Simulation, hanem inkább a lazább Action mód szerint akarunk kosárra dobálni, továbbá kérhetünk rásegítést is a géptől, külön a lövésre is, ha nem érezzük magunkat eléggé tehetségesnek hozzá. A játékmódok közül a legelső a szuper Online, vagyis a netes játék! Ez ugye egyelőre PS2 kuriózum, mert az EA továbbra sem áll szóba a Microsofttal, hogy az X-hez is elkészítsék online sportjátékaikat (hiába, van akit nem lehet megvenni sok-sok pénzzel). A többi game mód a Season, Dynasty Mode, Playoffs, 1on1 és egy gyakorló rész Individual Practice néven. Itt magányosan sajátíthatjuk el a egy tornateremben a labdakezelést, főleg a kosárra dobást, és így nem röhögnek ki minket bénaságunk miatt a poligon-társak. Aki bővebb betanításra vágyik, az az EA Sports Freestyleban nézheti meg a játékból digizett videókon a kezelést, bőven kommentezve és bemutatva a kontroller használatát is.



Én a féloldalas cikk miatt inkább egy gyors Play Now-ra készültem rá, amit a nehézségi szint, negyedek hossza, aréna és kamera beállítások után el is kezdhettem. Hát igen, ez már profi grafika! A nézők ugyan itt is lapok, de a pálya mellett rendes térbeli emberek ülnek, és idegesen mutogat az edző. A Liveban végre rendes a játékos szám is, eredeti méretű a pálya, és rendesen el is vert a gép, ahogy illik. Pedig ügyesen mutogattam nekik a s*ggemet az L1-el támadás közben, de valahogy nem ment a zsákolás. Nem baj, mert a hangulat nagyon jó volt. A kommentátor hangja mellett behallatszott a pálya hangosbeszélője is, és az ellenfél egyik játékosa egyszer elesett, miközben a labdát próbálta megszerezni, de a földön ülve is fogta a lasztit és azt nézte, kinek passzolhatja le, dobott, majd felállt és nyomult tovább…

Dzson

NBA LIVE 2004

EA SPORTS	
MÁS VERZIÓ: GC, X	
grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

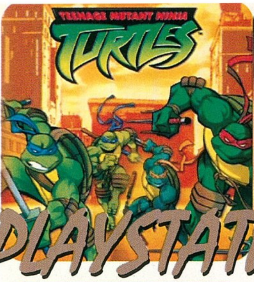
1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (200KB)
analóg irányító (dual shock), online, dpl II

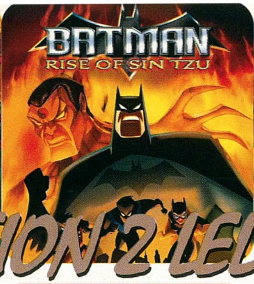
✔ nagyon profi kosárlabda
× a mozgás megjelenítésén még lehetne finomítani

8.5 pont

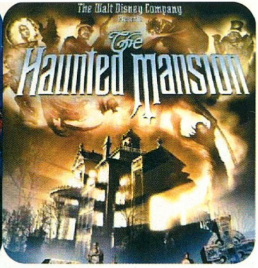

576 KONZOL
576 KONZOL DVD 2003 / II
ECTS 2003
PLAYSTATION EXPERIENCE 2003
TOKYO GAME SHOW 2003
DVD VIDEO

PLAYSTATION 2 LELTÁR









TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Úgy emlékszem, kisebb koromban kedveltem ezeket a „ninja" jelzővel ellátott teknősöket. Mondjuk Mario miatt mindent kedveltem, amikben „tekik" voltak.:) Még a filmet is hajlandó voltam megnézni… ami azért nem kis szó. Az NES játékot meg kimondottan imádtam. Főleg a kétjátékos módot unokatesómmal. Szanaszét vertük az idegen behatolókat. Utána azonban egy program sem fogott meg a teknősök főszereplésével. Bár nem is jelent meg azóta túl sok ilyen témájú szoftver. Rá is izgultam erre az új mókára. Cel-shading eljárásból eredő kimondottan rajzfilmes/képregényes megjelenés, mind a négy választható „főhős", klasszikus előrehaladós, bunyós műfaj a NES verzió stílusában (Double Dragon, Streets Of Rage jelleg). Na meg persze kétjátékos lehetőség. Igazából nem is csalódtam. Ez a játék olyasmi, mint az említett őskövület. Megyünk, ütünk/vágunk… és más semmi. Egyedül elég hamar unalmassá válik, de ketten el lehet tolni vele pár délutánt, ráadásul egymást segít-



ve könnyebb is. Persze ott van a szomorú tény, miszerint ez a stílus ma már nem elég a játékosoknak. A jelenleg futó jobb programok olyan mélységekbe mennek, hogy azok mellett egy TNMT alig ér már valamit. Mondom ezt én, aki imádja a régi stuffokat. Meglepetéseket tehát ne várjunk tőle. Ha arra vágyunk, hogy előre szaladgáljunk, szétcsapjunk mindenkit, felkapjuk az életerőpótlókat, valamint használjuk ellenfeleink likvidálásához az útközben elhelyezett, leamortizálható tárgyakat… ráadásul mindezt párban tegyük meg, akkor a korongot érdemes kipróbálni. Azonban ne csodálkozzunk, ha egy hét után már nem túl sokszor fogunk ránézni a porosodó tokra. Elég egyszerű darab… egyszeri végigjátszásra. Pedig nem lenne rossz alapból. Oldalas teszt a 67. Konzolban.



MÁS VERZIÓ: GC, X

5.5 pont

BATMAN: RISE OF SIN TZU

Teljesen hasonló darab, mint a TMNT. Csak ez most Batman szereplőkkel, környezettel, történettel. A grafika itt is szép, ráadásul főhősünk a kockaállú verzióban szerepel, ami jelentős pozitívum. :) Feladatunk azonban itt is annyi, mint az előbbi alanyban. Séta előre, emberek megmentése, ellenfelek szétütése, a segítő célzattal elhelyezett tárgyak használata. Alapból ebben is négy emberke közül választhatunk, és ketten is megindulhatunk a gép ellen. Double Dragon műfaj. Úgy néz ki, a kiadókra egyszerre jött rá a stílus felelevenítése. Csak akkor legalább a modern kor elvárásainak megfelelően készítenék el a játékaikat. Kicsit gáz, hogy előre haladva ugyanazokat a pályákat, ellenfeleket bámuljuk egy jó darabig. Jópofa viszont a kombinációk megvásárlása a pontjainkból, vagy az így megszerzett érmék felhasználása az extrákban,



ahol 3D modelleket, a Denevéremberrel kapcsolatos érdekességeket találhatunk. Mivel a két játék szinte teljesen hasonló, nem is tudok mást írni, mint az előbb összefoglaltakat. Egy idő után unalmas, de azért megér egy próbát a bunyós programok rajongóinak… főleg ketten játszva. Immáron csak azt kell eldönteni, melyik szimpatikusabb. A ninja teknőcök, vagy a denevérjelmezes figura. Én utóbbira szavaznék. Ezt valahogy jobban tudom értékelni. Egyetlen *nagyobb* hibája az ismétlődő pályarészek, ellenfelek terén van. Ettől elvonatkoztatva kicsit jobban sikerült, mint társa, ezért a fél pont többlet. Oldalas teszt szintén a 67-es megjelenésünkben.



MÁS VERZIÓ: GBA, GC, X

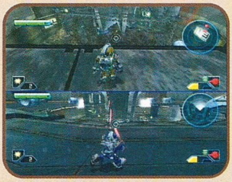
6 pont

METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM

Hirtelen elgondolkodtam egy kicsit. Elmélkedésemre a Metal Arms késztetett. Mivel robot a főszereplője. Nem… nem azon gondolkodtam el, vajh miért pont robot őkelme. Inkább azon, hogy a robot főszereplővel rendelkező programok kilencven százaléka miért az akció-kategóriába sorolható? Asimov mester hagyatéka ennél sokkal többet nyújt tálcán. Egy igazi cyber-thriller lehetősége csillog-villog (egy öntudatra ébredt robot, aki önmagát keresi… mindez egy Shenmue/Final Fantasy komolyságú szoftverben… és ez csak egy hirtelen ötlet volt), ám mégis a szürke szín tetszik nagy átlagban a fejlesztőknek. Itten volna ez az MA nevezetű kis akció prezentáció. Összelopkodtak benne mindent, ami mostanában sikeres. Pár jópofa dialógus, ügyefogyott mechanikus lények, használható gépek/járművek, rengeteg fegyver, lehetőség. Még jól is hangzik. Ám valamiért nem élveztem. Sem X-en, sem a kettes számú „szoni" masinán. Fáradtnak tűnik, száraznak… és semmitmondónak. Néhány jelenet



eredményesen megtéveszti a játékost, hogy ez egy jó játék, de összességében nincs benne semmi igazán megragadó. Csak látszat. Mert bár a grafika nagyon szép (nem kiváló), egy darabig leköt, a játszhatóság megfelelő, ráadásul nem teljesen hangulatmentes… az igazán nagyok érdeme nincs meg benne. Ez pedig a *maradandó* lenne. Csak úgy van. Robot főszereplővel, sok lövöldözéssel, háromdé környezettel, nehezedő küldetésekkel, használható többjátékos egymás elleni irtással. Hétvégére jó is lesz… de csak ha nagyon unatkozol. Nem akarom azonban teljesen lehúzni, mert ha csíped a stílust, akár még örömet is okozhat a korong… ám az igazság egyik oldalához ez is hozzá tartozik. Az igazság másik oldala? Csak keresni kell: pozitívabb hangvételű oldalas teszt a 67-es Konzolban.



MÁS VERZIÓ: GC, X

7 pont

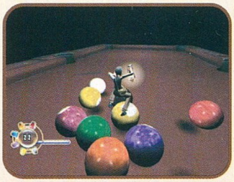
THE HAUNTED MANSION

Ez egy igazi meglepetés volt számomra… méghozzá kellemes. Már a kezdő filmecske is igen kellemes hangulattal rendelkezik, de akkor még nem is álmodtam, hogy a későbbiekben ennyire pozitívan csalódom a programban. Nem árulok zsákbamacskát, ez egy teljesen korrekt kaland/akció hibrid. Egy kísértetházba kerülünk, ahol a különböző titkokra kell fényt derítenünk, na meg a szellemek gonoszabbik csoportját kell elűznünk az amúgy barátságos helyről. Ebben más szellemek is segítségünkre lesznek… de az igazi segítőtárs a lámpánk… amivel elintézhetjük a ránk támadó rosszindulatú teremtményeket. Szintén ezzel az eszközzel szívhatjuk el a mindenfelé elrejtőzött lelkeket, amik azért is fontosak, mert csak bizonyos számú összegyűjtött lélek után juthatunk át a következő pályarészre. Azonban a megszerzésükhöz teljes világosság kell, amit a helyszíneken elrejtett kapcsolókkal tudunk elővarázsolni. És ennél a résznél jönnek elő a legjobb dolgok. A kapcsolókhoz való eljutás egyre nehezedik, a különböző feladatok pedig *zseniálisak*. Van olyan például, hogy egy hatalmas biliár-



dasztalra kerülünk. Valaki játszik rajta. A cél, hogy minden golyó a lyukakba kerüljön, azonban a fehér golyó mindig ránk lesz lőve. Így a többi elé állva érhetjük el azt, hogy nyerjünk. De rengeteg ilyen van még, és többnyire eszméletlen ötletesek. A hangulat szerintem nagyon jó lett, kicsit a klasszikus szellemtörténetek hőseinek szerepébe kerülhetünk. Ellenfelekből van mindenféle… pókok, szellemek, repkedő tányérok, satöbbi. Egyetlen komoly negatívumként azt tudnám megemlíteni, hogy elég rövid az anyag. Főleg, hogy hihetetlenül rá lehet kattanni. A zongora dallamaira megjelenő repülő könyvek, amiken végig lehet sétálni, vagy a kallandó begyújtása… mind odaszegez a tévé elé. Bátran próbáljátok ki, mert megéri a pénzét, ha jól akartok szórakozni. Tesztet a Konzol 66-os számában találhattok.

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



MÁS VERZIÓ: GBA, GC, X

8.5 pont




SOCOM II
U.S. NAVY SEALS

GAMEBOY ADVANCE KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

AMERICAN IDOL

Az alábbi kódszavakat természetesen a password helyre kell beadnunk, a bal oldali kódszavak a jobb oldali eredményt produkálják:

HTH4&6CK - minden plusz megnyitható ruha megnyitása
Z999&6QR - az utolsó három megnyitható gyakorló zeneszám megnyitása

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Az elf harcos (Elf Fighter) karakter megnyitása:
Teljesíteni kell a játékot egyszer a harcos ember (Human Fighter) karakterrel, és utána a három alap karakteren túl az elf harcos (Elf Fighter) karakter is választhatóvá válik.

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

Babus karakter játszhatóvá tétele:
Teljesíteni kell egyszer a játékot teljesen, majd az új játékban teljesíteni kell a Left Behind (hátrahagyva) küldetést, ez után be kell menni a városba, és teljesíteni kell a With Babus (Babussal) küldetést is, ekkor Babus is játszható karakterré válik.

Cid karakter játszhatóvá tétele:
Teljesíteni kell egyszer a játékot teljesen, majd az új játékban teljesíteni kell mind a 300 számozott főküldetést, ekkor Cid is játszható karakterré válik.

Ezel karakter játszhatóvá tétele:
A kártyaboltban (Card Shop) ki kell választani a pletyka (Gossip) lehetőséget, majd teljesíteni kell a Reconciliation (kibékülés) küldetést, ekkor Ezel is játszható karakterré válik, és ez már az első végigjátszás során is kivitelezhető.

Ritz karakter játszhatóvá tétele:
Teljesíteni kell egyszer a játékot teljesen, majd az új játékban teljesíteni kell a Mortal Snow (halálos hó) küldetést, ekkor Ritz is játszható karakterré válik.

Shara karakter játszhatóvá tétele:
Teljesíteni kell egyszer a játékot teljesen, majd az új játékban teljesíteni kell az A Maiden's Cry (egy hajadon sírása) küldetést, majd be kell menni a városba, ekkor Shara is játszható karakterré válik.

Cheney karakter játszhatóvá tétele:
Teljesíteni kell egy pályát úgy, hogy a kígyópajzs (Snake Shield) legyen a küldetési tárgy (Mission Item), ekkor Cheney is játszható karakterré válhat, de nem feltétlenül, ez állítólag véletlenszerű.

Eldena karakter játszhatóvá tétele:
Teljesíteni kell egy pályát úgy, hogy Elda serlege (Elda's Cup) legyen a küldetési tárgy (Mission Item), ekkor Eldena is játszható karakterré válhat, de nem feltétlenül, ez is állítólag véletlenszerű.

Lini karakter játszhatóvá tétele:
Teljesíteni kell egy pályát úgy, hogy a hős börtön (The Hero Gaol) legyen a küldetési tárgy (Mission Item), ekkor Lini is játszható karakterré válhat, de nem feltétlenül, ez is állítólag véletlenszerű.

Littlevili karakter játszhatóvá tétele:
Teljesíteni kell a Clan League (klánszövetség) pályát, ekkor Littlevili is játszható karakterré válhat, de nem feltétlenül, ez is állítólag véletlenszerű.

Pallanza karakter játszhatóvá tétele:
Teljesíteni kell egy pályát úgy, hogy a sárkánykő (Wyrmstone) legyen a küldetési tárgy (Mission Item), ekkor Pallanza is játszható karakterré válhat, de nem feltétlenül, ez is állítólag véletlenszerű.

Quin karakter játszhatóvá tétele:
Teljesíteni kell a Missing Professor (eltűnt professzor) pályát, ekkor Quin is játszható karakterré válhat, de nem feltétlenül, ez is állítólag véletlenszerű.

HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP

Különféle Kviddics kártyák (Quidditch Cards) megnyitása, a megnyíló kártyák nevei szokás szerint a jobb oldalon sorakoznak:

Az ezüst (Silver) passzoló kihívás teljesítése - Hufflepuff üldözők (Chasers)
Az arany (Gold) passzoló kihívás teljesítése - Ravenclaw üldözők (Chasers)
A bronz (Bronze) passzoló kihívás teljesítése - Gryffindor üldözők (Chasers)
Az ezüst (Silver) támadó kihívás teljesítése - Slytherin üldözők (Chasers)
Az arany (Gold) lövő kihívás teljesítése - a Hufflepuff védő (Keeper)
Az arany (Gold) lövő kihívás teljesítése - a Ravenclaw védő (Keeper)
A bronz (Bronze) lövő kihívás teljesítése - a Gryffindor védő (Keeper)
Az arany (Gold) lövő kihívás teljesítése - a Slytherin védő (Keeper)
Az ezüst (Silver) ütő kihívás teljesítése - Hufflepuff ütők (Beaters)
Az arany (Gold) ütő kihívás teljesítése - Ravenclaw ütők (Beaters)
A bronz (Bronze) ütő kihívás teljesítése - Gryffindor ütők (Beaters)
Az arany (Gold) ütő kihívás teljesítése - Slytherin ütők (Beaters)
Az ezüst (Silver) kereső kihívás teljesítése - a Hefflepuff kereső (Seeker)
Az arany (Gold) kereső kihívás teljesítése - a Ravenclaw kereső (Seeker)
A bronz (Bronze) kereső kihívás teljesítése - a Gryffindor kereső (Seeker)
Az arany (Gold) kereső kihívás teljesítése - a Slytherin kereső (Seeker)
A Kviddics kupa (Quidditch Cup) második meccsének megnyerése - Hufflepuff ház logó
A Kviddics kupa (Quidditch Cup) második meccsének megnyerése - Ravenclaw ház logó
A Kviddics kupa (Quidditch Cup) második meccsének megnyerése - Gryffindor ház logó
A Kviddics kupa (Quidditch Cup) második meccsének megnyerése - Slytherin ház logó
Az arany (Gold) fogó kihívás teljesítése - Hogwarts stadion nyári verzió
A Kviddics kupa (Quidditch Cup) első meccsének megnyerése - Hufflepuff csoportkép
A Kviddics kupa (Quidditch Cup) első meccsének megnyerése - Ravenclaw csoportkép
A Kviddics kupa (Quidditch Cup) harmadik meccsének megnyerése - Hogwarts stadion téli verzió
A Kviddics kupa (Quidditch Cup) első meccsének megnyerése - Gryffindor csoportkép
A Kviddics kupa (Quidditch Cup) első meccsének megnyerése - Slytherin csoportkép
Az ezüst (Silver) lövő kihívás teljesítése - Madam Hooch képe
Egy gyakorlójáték megnyerése a Hufflepuff ellen - Hufflepuff speciális mozdulat 1
Egy gyakorlójáték megnyerése a Ravenclaw ellen - Hufflepuff speciális mozdulat 2
Egy gyakorlójáték megnyerése a Slytherin ellen - Hufflepuff speciális mozdulat 3
Egy gyakorlójáték megnyerése a Hufflepuff ellen - Ravenclaw speciális mozdulat 1
Egy gyakorlójáték megnyerése a Ravenclaw ellen - Ravenclaw speciális mozdulat 2
Egy gyakorlójáték megnyerése a Slytherin ellen - Ravenclaw speciális mozdulat 3
Egy gyakorlójáték megnyerése a Hufflepuff ellen - Gryffindor speciális mozdulat 1
Egy gyakorlójáték megnyerése a Ravenclaw ellen - Gryffindor speciális mozdulat 2
Egy gyakorlójáték megnyerése a Slytherin ellen - Gryffindor speciális mozdulat 3
Egy gyakorlójáték megnyerése a Hufflepuff ellen - Slytherin speciális mozdulat 1
Egy gyakorlójáték megnyerése a Ravenclaw ellen - Slytherin speciális mozdulat 2
Egy gyakorlójáték megnyerése a Slytherin ellen - Slytherin speciális mozdulat 3
A Kviddics kupa (Quidditch Cup) megnyerése a Hufflepuff csapattal - Hogwarts Kviddics kupa (Quidditch Cup)
A Kviddics kupa (Quidditch Cup) megnyerése a Ravenclaw csapattal - Hogwarts Kviddics kupa (Quidditch Cup)
A Kviddics kupa (Quidditch Cup) megnyerése a Gryffindor csapattal - Hogwarts Kviddics kupa (Quidditch Cup)
A Kviddics kupa (Quidditch Cup) megnyerése a Slytherin csapattal - Hogwarts Kviddics kupa (Quidditch Cup)
A harmadik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Nimbus 2000 nehézségen - Német csoportkép
A harmadik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Nimbus 2001 nehézségen - Német stadion
A második világkupa (World Cup) meccs megnyerése Comet 260 nehézségen - Német speciális mozdulat 1
A második világkupa (World Cup) meccs megnyerése Comet 260 nehézségen - Német speciális mozdulat 2
A harmadik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Comet 260 nehézségen - Német speciális mozdulat 3
Az ötödik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Nimbus 2000 nehézségen - Francia csoportkép
Az ötödik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Nimbus 2001 nehézségen - Francia stadion
A negyedik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Comet 260 nehézségen - Francia speciális mozdulat 1
A negyedik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Comet 260 nehézségen - Francia speciális mozdulat 2
A negyedik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Comet 260 nehézségen - Francia speciális mozdulat 3
A hatodik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Nimbus 2000 nehézségen - Amerikai csoportkép
A hatodik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Nimbus 2001 nehézségen - Amerikai stadion
A negyedik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Comet 260 nehézségen - Amerikai speciális mozdulat 1
Az ötödik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Comet 260 nehézségen - Amerikai speciális mozdulat 2
Az ötödik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Comet 260 nehézségen - Amerikai speciális mozdulat 3
A második világkupa (World Cup) meccs megnyerése Nimbus 2000 nehézségen - Japán csoportkép
A második világkupa (World Cup) meccs megnyerése Nimbus 2001 nehézségen - Japán stadion
Az első világkupa (World Cup) meccs megnyerése Comet 260 nehézségen - Japán speciális mozdulat 1
A második világkupa (World Cup) meccs megnyerése Comet 260 nehézségen - Japán speciális mozdulat 2
A második világkupa (World Cup) meccs megnyerése Comet 260 nehézségen - Japán speciális mozdulat 3
Az első világkupa (World Cup) meccs megnyerése Nimbus 2000 nehézségen - Angol csoportkép
Az első világkupa (World Cup) meccs megnyerése Nimbus 2001 nehézségen - Angol stadion
Az első világkupa (World Cup) meccs megnyerése Comet 260 nehézségen - Angol speciális mozdulat 1
Az első világkupa (World Cup) meccs megnyerése Comet 260 nehézségen - Angol speciális mozdulat 2
Az első világkupa (World Cup) meccs megnyerése Comet 260 nehézségen - Angol speciális mozdulat 3
A negyedik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Nimbus 2000 nehézségen - Spanyol csoportkép
A negyedik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Nimbus 2001 nehézségen - Spanyol stadion
A harmadik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Comet 260 nehézségen - Spanyol speciális mozdulat 1
A harmadik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Comet 260 nehézségen - Spanyol speciális mozdulat 2
A harmadik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Comet 260 nehézségen - Spanyol speciális mozdulat 3
A hatodik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Nimbus 2000 nehézségen - Ausztrál csoportkép
A hatodik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Nimbus 2001 nehézségen - Ausztrál stadion
Az ötödik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Comet 260 nehézségen - Ausztrál speciális mozdulat 1
Az ötödik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Comet 260 nehézségen - Ausztrál speciális mozdulat 2
A hatodik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Comet 260 nehézségen - Ausztrál speciális mozdulat 3
A hetedik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Nimbus 2000 nehézségen - Északi csoportkép
A hetedik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Nimbus 2000 nehézségen - Északi stadion
A hatodik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Comet 260 nehézségen - Északi speciális mozdulat 1
A hatodik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Comet 260 nehézségen - Északi speciális mozdulat 2
A hatodik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Comet 260 nehézségen - Északi speciális mozdulat 3
A hetedik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Nimbus 2000 nehézségen - Bolgár csoportkép
A hetedik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Nimbus 2001 nehézségen - Bolgár stadion
A hetedik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Comet 260 nehézségen - Bolgár speciális mozdulat 1
A hetedik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Comet 260 nehézségen - Bolgár speciális mozdulat 2
A hetedik világkupa (World Cup) meccs megnyerése Comet 260 nehézségen - Bolgár speciális mozdulat 3
A világkupa (World Cup) megnyerése Comet 260 nehézségen - Comet 260 kép
A világkupa (World Cup) megnyerése Nimbus 2000 nehézségen - Nimbus 2000 kép
A világkupa (World Cup) megnyerése Nimbus 2001 nehézségen - Nimbus 2001 kép
A világkupa (World Cup) megnyerése Firebolt nehézségen - Firebolt kép
A világkupa (World Cup) meccs megnyerése Comet 260 nehézségen - Ludo Bagman kép
A világkupa (World Cup) harmadik meccsének megnyerése Firebolt nehézségen - Német Kviddics kupa (Quidditch Cup)
A világkupa (World Cup) ötödik meccsének megnyerése Firebolt nehézségen - Francia Kviddics kupa (Quidditch Cup)
A világkupa (World Cup) hatodik meccsének megnyerése Firebolt nehézségen - Amerikai Kviddics kupa (Quidditch Cup)
A világkupa (World Cup) második meccsének megnyerése Firebolt nehézségen - Japán Kviddics kupa (Quidditch Cup)
A világkupa (World Cup) első meccsének megnyerése Firebolt nehézségen - Angol Kviddics kupa (Quidditch Cup)
A világkupa (World Cup) negyedik meccsének megnyerése Firebolt nehézségen - Spanyol Kviddics kupa (Quidditch Cup)
A világkupa (World Cup) hatodik meccsének megnyerése Firebolt nehézségen - Ausztrál Kviddics kupa (Quidditch Cup)
A világkupa (World Cup) hetedik meccsének megnyerése Firebolt nehézségen - Északi Kviddics kupa (Quidditch Cup)
A világkupa (World Cup) hetedik meccsének megnyerése Firebolt nehézségen - Bolgár Kviddics kupa (Quidditch Cup)
A Kviddics kupa (Quidditch Cup) megnyerése - Kviddics mocsár (Quidditch Marsh)
A bronz (Bronze) támadó kihívás teljesítése - Edgar Cloggs kép
A Kviddics kupa (Quidditch Cup) megnyerése - arany cikesz (Golden Snidget) kép

HARVEST MOON: FRIENDS OF MINERAL TOWN

A tengerparti ház (Seaside House) megszerzése:
Ha valaki rendelkezik a Gamecube-os Harvest Moon: A Wonderful Life játékkal és persze a Gamecube és GameBoy Advance összekötéséhez szükséges hardverrel, minden alkalommal, amikor a két játékot összelinkeli, kap az istennőtől néhány összekapcsolódási csillagot (Connectivity Stars), ha pedig ezekből összejön a 42 darab (természetesen addig kell erőltetni a linkelést újra és újra), megnyílik a tengerparti ház (Seaside House).

A játék kiakasztása:
Ez nem tipp, inkább ellentipp, amit érdemes elkerülni a saját érdekünkben. Állítólag amikor az óra 4:44-et mutat (például a digitális óránál ez jól látszik), és bekapcsoljuk a TV-t, a játék végtelen ciklusban kezd el mutogatni egy feliratot, bár nem próbáltam, így nem biztos, de jobb, ha nem csinálunk ilyet, főleg, ha nagyon régen mentettünk állást.

Az idő megállítása a Mother's Hillen (anyadombon):
Szerdán (Wednesday) menjünk fel a Mother's Hillre (anyadombra) reggel 8 és 10 között, ekkor találkozunk a dokival, aki elmondja, hogy azért van itt, hogy emlékezzen az elhunyt szüleire. Ekkor megáll az idő, de csak addig, amíg el nem hagyjuk a helyszínt, tehát itt bármit bármilyen hosszan tehetünk, horgászhatunk, leszedhetjük az átkot a szerszámainkról, meg ilyenek.

A ritka és értékes kalózkincs (Pirate Treasure) megszerzése:
Nyáron horgásszunk a 6-os szintű, átkozott (Cursed) horgászbotunkkal az ásványparton (Mineral Beach), és ekkor kifoghatjuk a kalózkincset (Pirate Treasure), ami nagyon ritka, és amit 10 ezer aranyért adhatunk el.

A ritka és értékes őskori kövület (Ancient Fossil) megszerzése:
Ősszel horgásszunk a 6-os szintű, átkozott (Cursed) horgászbotunkkal az ásványparton (Mineral Beach), és ekkor kifoghatjuk az őskori kövületet (Ancient Fossil), ami nagyon ritka, és amit 5 ezer aranyért adhatunk el.

MAX PAYNE

Különféle játékmódok és csalási lehetőségek megnyitása:
Teljesíteni kell a játékot egyszer, és megnyílik a DOA játékmód, a New York Minute játékmód, a minden fegyver (All Weapons) csalás, az örök lőszer (Infinite Ammo) csalás és a szuperzsaru (Super Cop) csalás is.

Fegyver duplázás:
Alapban kevés fegyver esetében van lehetőségünk arra, hogy mindkét kezünkben fogjunk egyet, és John Woo stílusban két fegyverrel egyszerre lövöldözzünk, ha jól emlékszem csak az Eagle és az Ingram duplázható így (persze kettőt kell belőlük felvenni ehhez). Azonban, ha kiválasztunk egy szimpla fegyvert (lehet Molotov koktél, kézigránát és más lőfegyver is), majd gyorsan egy duplázott fegyverre váltunk és gyorsan vissza, van rá lehetőségünk, hogy duplázzuk a nem duplázható fegyvert is.

MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR

Két extra játékmód megnyitása, a megnyíló dolgok szokás szerint a jobb oldalon sorakoznak:

Minden ezüst kitűntetés összegyűjtése az egész játékban - a Max-GI játékmód megnyitása
Minden arany kitűntetés összegyűjtése az egész játékban - a túlélő játékmód (Survival Mode) megnyitása

THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

Különféle extra pályák és egy extra karakter megnyitása, a megnyíló dolgok szokás szerint a jobb oldalon sorakoznak:

A játék végigtolása az összes karakterrel - a Fanghorn bonusz pálya megnyitása
Minden lelet összegyűjtése - a Weathertop bonusz pálya megnyitása
A játék végigtolása bármelyik karakterrel - a Helm's Deep bonusz pálya megnyitása
2000-nél több ork leölése egyetlen egy karakterrel - a Moria bonusz pálya megnyitása
2000-nél több ellenfél leölése egy végigjátszás alatt - a Smeagol karakter megnyitása

GAMECUBE KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

BIONICLE: THE GAME

Az Extra Menu megnyitása:
Teljesítsünk egy pályát úgy, hogy minden Toával minden világító követ (Lightstone) összegyűjtünk, és megnyílik az Extra Menu.

A Takua Nuva megnyitása:
Teljesítsük az egész játékot mind a hat Toa használatával, és megnyílik a Takua Nuva.

CRASH NITRO KART

Különféle mozik megnyitása az Extras menüben a Team Bandicoottal vagy a Team Cortex-szel, a megnyíló dolgok szokás szerint a jobb oldalon sorakoznak:

Tizenkét trófea megnyerése - Geary kihívása
Három trófea megnyerése - Krunk kihívása
Hat trófea megnyerése - Nash kihívása
Kilenc trófea megnyerése - Norm kihívása
Négy kulcs begyűjtése - Velo kihívása
Négy kulcs, tizenhárom ereklye és egy jogar begyűjtése - Velo 100 százalékos legyőzése
Négy kulcs begyűjtése - Velo nem 100 százalékos legyőzése
Négy kulcs begyűjtése - Geary vesztése
Egy kulcs begyűjtése - Krunk vesztése
Négy kulcs begyűjtése - Vesztés Velo ellen
Két kulcs begyűjtése - Nash vesztése
Három kulcs begyűjtése - Norm vesztése

Különféle karakterek és pályák megnyitása, a megnyíló dolgok szokás szerint a jobb oldalon sorakoznak:

A vörös drágakő (Red Gem) kupa megnyerése - Dingodile megnyitása
Kaland módban (Adventure Mode) 50 turbo boost kivitelezése bármelyik pályán a gonosz csapattal - Kamu Crash (Fake Crash) megnyitása
Kaland módban (Adventure Mode) mind a 16 versenyen az első hely megszerzése - Hyper Spaceway Arena pálya megnyitása
Időlimites módban (Time Trial Mode) minden N. Tropy szellem legyőzése - N. Tropy megnyitása
A kék drágakő (Blue Gem) kupa megnyerése - Polar megnyitása
Kaland módban (Adventure Mode) 50 turbo boost kivitelezése bármelyik pályán a jó csapattal - Pura megnyitása
Két jogar begyűjtése - Valódi Velo (Real Velo) megnyitása
Kaland módban (Adventure Mode) minden lila token begyűjtése - Terra Dome Arena pálya megnyitása
A lila drágakő (Purple Gem) kupa megnyerése - Zam megnyitása
A zöld drágakő (Green Gem) kupa megnyerése - Zem megnyitása alternatív módon

GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE

Az alábbi kódokat, kombókat az L+R+Y+Le gombok egyidejű, 3 másodpercig tartó lenyomása után kell beadni, ha a kód helyes volt, a jobb oldalon látható eredményekre számíthatunk:

L, R, R, R, R, L, Y, L, L, L - Plusz 100 arany megszerzése
R, L, L, L, L, R, Y, R, R, R - Plusz 100 lélek megszerzése
R, R, L, R, R, Y, Y, Y, L, L - Plusz 1000 arany és 1000 lélek megszerzése
R, L, R, R, L, L, Y, Y, L, R - A háború ködének (Fog of War) kikapcsolása
R, R, R, L, L, L, R, L, Y, R - Az isten mód aktiválása
Y, Y, Y, L, R, L, L, R, L, R, R, L, R, L, L, R, L, R, L, L, R, L, L, R, L, R, R, Y, Y, Y - A pályaválasztási lehetőség aktiválása
L, L, L, L, L, Y, Y, Y, Y, R - A játék lelassítása
R, R, R, R, R, L, Y, R, R, R - A játék felgyorsítása
R, R, L, L, L, R, R, Y, Y, Y - A pálya megnyerése

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

Különféle karakterek, pályák, járgányok és egyebek megnyitása, a megnyíló dolgok szokás szerint a jobb oldalon sorakoznak, természetesen, ha valaki minden kupát arany (Gold) szinten nyer meg minden nehézségi fokozaton, automatikusan besöpör mindent:

A 150CC-s speciális kupa (Special Cup) megnyerése - az összes kupa megnyitása
Az arany trófea megnyerése minden kupa minden versenyén - az alternatív "Thanks for Playing" megnyerési képernyő elérése
Az arany trófea megnyerése minden kupa minden versenyén - az alternatív kezdőképernyő elérése
A 150CC-s csillag kupa (Star Cup) megnyerése - Diddy Kong járgányának, a Barrel Trainnek a megnyitása
Az 50CC-s virág kupa (Flower Cup) megnyerése - Daisy járgányának, a Bloom Coach-nak a megnyitása
A speciális kupa (Special Cup) tükör módjának (Mirror Mode) megnyerése - King Boo járgányának, a Boo Pipesnak a megnyitása
Az 50CC-s speciális kupa (Special Cup) megnyerése - Bowser Jr. járgányának, a Bullet Blasternek a megnyitása
Az 50CC-s gomba kupa (Mushroom Cup) megnyerése - Luigi járgányának, a Green Fire-nek a megnyitása
A csillag kupa (Star Cup) tükör módjának (Mirror Mode) megnyerése - King Boo megnyitása
A 150CC-s gomba kupa (Mushroom Cup) megnyerése - A Luigi's Mansion (Battle Mode Arena) pálya megnyitása
Minden 150CC-s kupa megnyerése - a tükör mód (Mirror Mode) megnyitása
Az 50CC-s csillag kupa (Star Cup) megnyerése - Koopa Paratroopa járgányának, a Para Wingnek a megnyitása
A csillag kupa (Star Cup) tükör módjának (Mirror Mode) megnyerése - Petey Piranha megnyitása
Minden kupa tükör módjának (Mirror Mode) megnyerése - Toadsworth járgányának, a Parade Kartnak a megnyitása
A 100CC-s gomba kupa (Mushroom Cup) megnyerése - Baby Luigi járgányának, a Rattle Buggy-nak a megnyitása
A 100CC-s csillag kupa (Star Cup) megnyerése - A speciális kupa (Special Cup) megnyitása
A virág kupa (Flower Cup) tükör módjának (Mirror Mode) megnyerése - A Tilt-A-Kart (Battle Mode Arena) pálya megnyitása
A csillag kupa (Star Cup) tükör módjának (Mirror Mode) megnyerése - Petey Piranha járgányának, a Piranha Pipesnak a megnyitása
A 100CC-s speciális kupa (Special Cup) megnyerése - Toad és Toadette megnyitása, az előbbi Toad Kart nevű járgányával együtt
A gomba kupa (Mushroom Cup) tükör módjának (Mirror Mode) megnyerése - Toadette járgányának, a Toadette's Kartnak a megnyitása
A 150CC-s virág kupa (Flower Cup) megnyerése - Birdo járgányának, a Turbo Birdonak a megnyitása
A 100CC-s virág kupa (Flower Cup) megnyerése - Waluigi járgányának, a Waluigi Racernek a megnyitása

A készítők által lejátszott szellem ellenfeleket lehet előhívni az alábbi módokon, a bal oldalon látható időrekordokat kell megdönteni a jobb oldalon említett pályákon:

A megdöntendő időrekord: 1:14.000 - A Baby Park pálya szelleme
A megdöntendő időrekord: 2:47.000 - A Bowser kasélya (Bowser's Castle) pálya szelleme
A megdöntendő időrekord: 1:55.000 - A Daisy cirkáló (Daisy Cruiser) pálya szelleme
A megdöntendő időrekord: 2:03.000 - A dino dino dzsungel (Dino Dino Jungle) pálya szelleme
A megdöntendő időrekord: 2:15.000 - A DK hegy (DK Mountain) pálya szelleme
A megdöntendő időrekord: 1:53.000 - A száraz száraz sivatag (Dry Dry Desert) pálya szelleme
A megdöntendő időrekord: 1:29.000 - A Luigi körpálya (Luigi Circuit) pálya szelleme
A megdöntendő időrekord: 1:44.000 - A Mario körpálya (Mario Circuit) pálya szelleme
A megdöntendő időrekord: 1:34.000 - A gomba híd (Mushroom Bridge) pálya szelleme
A megdöntendő időrekord: 1:53.000 - A gomba város (Mushroom City) pálya szelleme
A megdöntendő időrekord: 1:15.000 - A Barack tengerpart (Peach Beach) pálya szelleme
A megdöntendő időrekord: 3:19.000 - A szivárvány út (Rainbow Road) pálya szelleme
A megdöntendő időrekord: 1:28.000 - Az üdítő föld (Sherbet Land) pálya szelleme
A megdöntendő időrekord: 2:02.000 - A Waluigi stadion (Waluigi Stadium) pálya szelleme
A megdöntendő időrekord: 2:24.000 - A Wario kolosszeum (Wario Colosseum) pálya szelleme
A megdöntendő időrekord: 2:02.000 - A Yoshi körpálya (Yoshi's Circuit) pálya szelleme

P.N. 03 (PRODUCT NUMBER 03)

A legjobb megnyerés elérése:
Teljesíteni kell a játékot bármilyen nehézségi fokozaton a pillangó tangában (Papillon Suit), ekkor látható lesz Vanessa a zuhany alatt, és kiderül az ügyfél neve is, ez a legjobb megnyerés. A roppant érdekesnek ígérkező pillangó tanga (Papillon Suit) megnyitását lásd lejjebb.

Egy jobb, de nem a legjobb megnyerés elérése:
Teljesíteni kell a játékot normál (Normal) vagy nehéz (Hard) nehézségi fokozaton, ekkor egy extra beszélgetés fültanúi is lehetünk Vanessa és az ügyfél között, ez a második legjobb megnyerés.

A feketemadár ruha (BlackBird Suit) megnyitása:
Meg kell nyitni minden egyéb ruhát és energiameghajtót (?), majd teljesíteni kell a játékot, be kell tölteni a megnyeréskor lementett állást, és el kell kezdeni egy új játékot, ekkor megnyílik a feketemadár ruha (BlackBird Suit) is.

Könnyű pontszerzés:
Teljesíteni kell a gyakorlóküldetéseket (Trial Missions) akárhányszor, ezek során ugyanis akárhányszor lehet folytatni a játékot Continue lehetőségek elhasználása és pontnullázás nélkül, a pontszám tehát akármeddig növelhető így.

A nehéz fokozat (Hard Mode) megnyitása:
Teljesíteni kell a játékot könnyű (Easy) vagy normál (Normal) nehézségi fokozaton, ez után megnyílik a nehéz (Hard) nehézségi fokozat is.

Új menüpontok megnyitása:
Meg kell nyitni a feketemadár ruhát (BlackBird Suit) a fent említett módon, és egy plusz menü is megnyílik, a pillangó tanga (Papillon Suit) megnyitása után pedig még egy állítólag roppant izgalmas menüpont is megjelenik pluszba.

A pillangó tanga (Papillon Suit) megnyitása:
Meg kell nyitni a feketemadár ruhát (BlackBird Suit) a fent említett módon, majd teljesíteni kell egy új játékot normál (Normal) nehézségi fokozaton, e mellett profi (Professional) osztályzatot is el kell érni mind az 50 gyakorlaton, továbbá az összesített osztályzatnak is ilyennek kell lennie, ekkor elérhetővé válik a pillangó tanga (Papillon Suit) is.

SPAWN: ARMAGEDDON

Az alábbi kódokat, kombókat a pillanatmegállítás, azaz pause után kell beadni, ha a kód helyes volt, a várható eredmények a jobb oldalon sorakoznak:

Fel, Le, Balra, Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Fel - Minden képregény megnyitása
Fel, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Balra - Minden fegyver megszerzése
Fel, Le, Balra, Jobbra, Fel, Balra, Le, Jobbra - Örök lőszer aktiválás
Fel, Le, Balra, Jobbra, Le, Balra, Fel, Jobbra - Örök nekroplazma aktiválás
Fel, Le, Balra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Jobbra - Pályaválasztási lehetőség aktiválás
Fel, Le, Balra, Jobbra, Fel, Fel, Fel, Fel - A vér kikapcsolása
Fel, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Fel, Le - Az enciklopédia megnyitása

THE SIMS: BUSTIN' OUT

Az alábbi kódokat, kombókat a játék közben kell beadni nagyon gyorsan (cirka másfél másodperc alatt), ha a kód helyes volt, a jobb oldalon látható eredményekre számíthatunk, legnagyobb sajnálatomra nincs kód az Érett Felnőtt Mód bekapcsolásához, és egyben a cenzúra kikapcsolásához:

Le, L, Z, R, Balra, Jobbra - A gnóm megjelenítése (ez szükséges az összes többi kód működéséhez, azok előtt kell beadni)
Le, L, Z, R, Balra, X - Extra pénz
Le, Z, R, L, Z - Minden helyszín megnyitása
Le, Z, Balra, Jobbra, R - Minden tárgy megnyitása
Bal Tűzgomb, Y, A, Jobb Tűzgomb, Balra - Minden bőr (Skin) megnyitása

X2: WOLVERINE'S REVENGE

Az alábbi kódokat, kombókat a főmenüben kell beadni, és a jobb oldalon látható dolgok nyílnak meg vagy aktiválódnak, amennyiben a kódbevitel sikeres volt:

B, X, B, Y, Y, Y, R, R, Z - Minden Cerebro akta megnyitása
B, X, B, Y, Y, Y, L, L, Z - Minden ruha megnyitása
B, B, X, X, Y, Y, X, X, L, L, R, R, Z - A sérthetetlenség aktiválása
B, X, B, Y, B, X, L, R, Z - A pályaválasztás aktiválása
B, X, B, Y, Y, Y, R, R, Z - Minden mozibetét megnyitása

THE SIMS BUSTIN' OUT TIPPEK-TRÜKKÖK (PS2)

ÁLLÁSOK, MUMKÁK

Állásokat az újságban nézhetünk és itt vállalhatunk el munkát. Bustin' Out módban hét, Free Play-ben még plusz 5 munka közül választhatunk. Sajnos csak egy állásunk lehet egyszerre, mondjuk több bele se fér az időnkbe. Mivel a munkára kapjuk a pénzt, ezért nagyon fontos, hogy jó állásunk legyen. Mindegyik munkát most nem sorolom fel, de tudd, hogy valamennyi foglalkozáshoz nem árt, ha fejlesztjük valamilyen képességünket. Nyilvánvaló, hogy ha sportolók leszünk, akkor mozogni kell, ha modellek, akkor adni kell a higiéniára, ha tudósok, akkor a mechanikai ismereteket kell javítani – és így tovább. Miután elvállaltuk az első munkát el kell költöznünk otthonról. A munkától függően mehetünk Mimihez vagy Dudley-hoz. Ezután megkezdődik az önálló életünk. Mind a két lakótárs teljesen eltérő személyiség, így teljesen másképp kell hozzájuk állni. Mimi sokkal kultúráltabb, míg Dudley nem veti meg a disznóságokat sem – és gyakran nekünk kell kifizetnünk helyette a számlákat. Erre azért ügyelj, mert ha nem fizetsz, jön Malcolm és valamilyen tárgyat elvisz magával. Nagyon fontos, hogy munkahelyünkről ne késsünk el! Mielőtt elvállalsz egy melót, nézd meg a munkaidőt! Szerencsére a játék figyelmeztet, amikor már csak egy órád van a busz indulásáig, abban az egy órában már ne kezdj bele semmi hosszabb dologba, mondjuk egy vécézésen kívül (az R1-gyel gyorsíthatod az időt). Vigyázz, ha lekésed a buszt, akkor a munkahelyeden megrónak, és jön a telefon, hogy mi van veled. Ha rendszert csinálsz a kimaradásokból, ki leszel rúgva. Viszont ha jól bejársz, fejlődni fognak a képességeid, sőt egy idő után előléptetésben is részesülhetsz, mely mondjuk módosíthatja a munkaidőt, sőt, a helyét is! Utóbbi esetén lehetséges, hogy más helyre kell költöznöd, mert a busznak nincs közvetlen csatlakozása. Ekkor állj valamerre tovább (Move Out). Egyébként lehetséges az előléptetésekkel újabb helyeket meglátogatni (Visit), vagy újabb emberekkel megismerkedni. Ha megjelenik egy új hely, akkor általában az jelenti, hogy muszáj elköltözni, mert a folytatást így megkönnyíthetjük.

KARRIER

Ha sokáig egy állásban dolgozol, akkor nekikezdhetsz egy karriernek. Ez azt jelenti, hogy egyre fejlettebb leszel és előléptetésekkel egyre feljebb juthatsz a ranglétrán. De dönthetsz úgy, hogy felmondasz és másik karrierbe kezdesz. Rajtad áll!

CÉLOK

Nyomd le a Startot és egy új, igencsak tágas menü jön elő. Itt többféle fontos dolgot tehetsz. Az első, hogy megnézheted a céljaidat (Goals). A játék mindig kitűz Simed elé valamilyen célt, illetve célokat. Hogy mit, azt tudod itt megnézni. Lehet cél, hogy szórakozz, valakivel ismeretséget köss, bizonyos munkában elérj egy fokozatot, vagy egy képességedet felfejleszd. Ez teljesen változó. Érdemes ezeket a célokat megoldani, mert értékes jutalmakat kaphatsz értük. Új járművek, lehetőségek, helyek stb. Tulajdonképpen magának a játéknak a menetét úgy tudjuk tovább görgetni, ha nekilátunk ezen célok megvalósításának. Hisz ezek nélkül nem költözhetünk egyre jobb helyekre, nem ismerkedhetünk meg új dolgokkal. Az egy külön szépsége a programnak, hogy úgy is játszhatunk, hogy mit sem törődünk a célokkal, csak éljük az életünket. Sokszor kell munkahelyet váltani kezdetben, bár ezzel is fejleszthetjük magunkat, hisz mindegyik állás fejleszti képességeinket.

VÁSÁRLÁS

A Start menü második pontja a Buy, azaz a vásárlás. Ez lényeges, mert rengeteg mindent vehetünk. A különféle luxuscikkek más-más módon elégítik ki Simünk igényeit. Igyekezz olyan cuccokat vásárolni, melyek egyszerre több dolgot növelnek, pld. kényelem+szórakozás. Természetesen minden új tárgyat oda teszel, ahova akarsz. Csak figyelj arra, hogy ha más is él veled a lakásban, akkor nem mindegy, hogy mit hova teszel. Mivel lakótársaink előszeretettel használják az új cuccokat, ezért gázos ha mondjuk az új házimozinkat a hálószobába rakjuk, ugyanis biztosan akkor kezdi el hallgatni, amikor éppen alszunk. Mindent tegyél jó helyre és nagy dolgokat csak akkor vásárolj, ha már nagyobb lakásban élsz. Természetesen el is adhatsz dolgokat: válaszd ki, hogy mit és nyomj Négyzetet. Szerencsére sok cuccot vehetünk, tehát van miből választani.

ÉPÍTÉS

A házhoz, melyben élünk szintén építhetünk új részeket, vagy lebonthatunk dolgokat. Ezt persze jól gondoljuk meg, mert a komolyabb építkezésekhez nem kis pénz szükséges. Build Modeban a következők állnak rendelkezésünkre. Az első pontban falakat, kerítéseket, oszlopokat húzhatunk fel. Az alatta található ikonnal falakat tapétázni, festeni lehet. Ez alatt találjuk a padlólapokat, parkettát, linóleumot, kinek mi az ízlése. A következő ikonnal ajtókat tehetünk le, ezalatt pedig az ablakok vannak. Ezekre jó lesz oda figyelni amennyiben nem akarsz egy sötét börtönt felhúzni, melyet Simjeid sem szeretnének. Ha luxusra vágyunk kandallót is letehetünk, bár ez nem olyan fontos. Természetesen esztétikailag jó, ha van egy szép kertünk, így ültethetsz fákat, bokrokat stb. Amennyiben pedig extra luxusra vágysz, akár medencét is ásathatsz, ami nagyszerű szórakozás.

FREE PLAY

Szabadjáték módban három féle módon kezdhetünk neki az anyagnak. Az elsőben négy fiú, a másikban a négy lány közül az egyiket irányíthatjuk egy házban. A harmadikban létrehozhatunk egy egész családot. Ez utóbbi talán a legizgalmasabb, mert ilyenkor kapunk egy üres telket, meg egy rakás pénzt és mindent nekünk kell felépítenünk. A család négy tagból állhat, érdekesség, hogy most lehet gyereket is tervezni! További érdekesség, hogy az R2-L2 gombokkal bármelyik családtagot irányíthatjuk! Figyelj arra, hogy ha gyerekkel vagy, akkor menj el az iskolába! Miután felhúztad a házad, válassz mindenkinek munkahelyet és mehet a családi élet. Szabadjátékban öttel több munkába is belekóstolhatsz. Izgalmas ebben a felállásban játszani, mert lényegében az egész családot irányíthatod, vagy figyelheted mit művelnek.

TELEFON

Figyelj arra, hogy a telefon használata rendkívül fontos. Kajarendelésen kívül érdemes barátainkkal és anyánkkal tartani a kapcsolatot. Néha hívjuk meg anyut látogatóba. Ha baj van, mondjuk tűz üt ki és nincs tűzjelző a lakásban, telefonon hívhatjuk a tűzoltókat. Különböző szolgáltatásokat is telefonnal lehet megrendelni.

Veres Miki

PLAYSTATION 2 KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

BEYOND GOOD & EVIL:

A játékgolyó-minijáték (Marble Mini-Game) megnyitása:
Össze kell szedni mind a 88 gyöngyöt (Pearl), és elérhetővé válik a játékgolyó-minijáték (Marble Mini-Game) egy mdisken.

FATAL FRAME II: CRIMSON BUTTERFLY

Az alternatív megnyerés elérése és két plusz ruha megnyitása:
Teljesíteni kell a játékot rémálom (Nightmare) fokozaton.

Az érző (Feel) és kiterjesztő (Expand) kamera képességek megnyitása (?):
Teljesíteni kell a játékot könnyű (Easy) vagy normális (Normal) fokozaton.

A nehéz (Hard) játékfokozat, két plusz ruha és Mio szemüvegének megnyitása:
Teljesíteni kell a játékot normális (Normal) fokozaton.

Mayu cselédruhájának (Maid Costume) megnyitása:
Teljesíteni kell minden küldetést küldetés játékmódban (Mission Mode).

A küldetés játékmód (Mission Mode), a galéria (Gallery) és a szellemlista (Ghost List) megnyitása:
Teljesíteni kell a játékot könnyű (Easy) vagy normális (Normal) fokozaton.

A felszerelés információ (Set-Up Information) megnyitása:
Tele kell tölteni a szellemlistát (Ghost List).

Két plusz ruha megnyitása:
Teljesíteni kell minden küldetést küldetés játékmódban (Mission Mode) "S" osztályzattal.

Az alternatív megnyerés elérése, továbbá két plusz ruha, a rémálom (Nightmare) játékfokozat, az album mód (Album Mode) és a valódi megnyerés megnyitása, elérése:
Teljesíteni kell a játékot nehéz (Hard) fokozaton.

Az első, alap megnyerés elérése:
Teljesíteni kell a játékot könnyű (Easy) vagy normális (Normal) fokozaton.

FINAL FANTASY X-2

A Besaid titkos barlang (Besaid Secret Cave) titkos pálya megnyitása:
Meg kell szerezni a Besaid kulcsot (Besaid Key) és a kereső gömböt (Search Sphere), így lehet bejutni a Besaid titkos barlangba (Besaid Secret Cave).

A chocobo várbörtön (Chocobo Dungeon) titkos pálya megnyitása:
Fel kell nevelni, fejleszteni három darab ötös szintű chocobot, majd beszélni kell Claskoval, így lehet bejutni a chocobo várbörtönbe (Chocobo Dungeon).

Az ördög kolóniája (Fiend Colony) titkos pálya megnyitása:
El kell küldeni egy ötös szintű chocobot a Mihen útra (Mihen Road), így lehet bejutni az ördög kolóniája (Fiend Colony) pályára.

A végtelenségen keresztül (Via Infinito) titkos pálya megnyitása:
Az ötödik fejezetben be kell menni a szobába a lift segítségével, majd el kell menni jobbra, ekkor a gyermekőrzők (Kinderguardian) mellett egy új portál lesz látható, amin el lehet érni a végtelenségen keresztül (Via Infinito) pályát.

Új játék+ (New Game+):
Mint sok más RPG-ben, itt is a játék teljesítése után megnyílik egy alternatív játékkezdés, az új játék+ (New Game+), ezzel is az alapjátékot játszhatjuk, annyi előnnyel, hogy a tárgyak, amikkel befejeztük az előző játékot, továbbra is nálunk maradnak.

Alternatív megnyerés (már ha ez annak vehető):
Meg kell várni, hogy az utolsó főnök elsüsse az ágyút, ehhez kábé 30 percig semmit sem kell csinálni, csak várni rá, a szöveg előtte hétszer fut le, így érhetjük el az alternatív megnyerést.

Extra megnyerés:
Először találkozni kell Maechennel Guadosalamnál a harmadik fejezetben, akkor lehet vele találkozni, amikor Logosszal és Ormival ugyanazon a helyszínen. Ez után el kell érni a fütyülős jelenetet a harmadik fejezet végén Yunával, és amikor egyedül maradunk a Farplane-ben, Yunával körbe kell menni és megállás nélkül az X-et nyomkodni, ekkor fütyülést hallunk, ami azt jelzi, hogy aktiváltuk a jelenetet. A következő tennivaló az ötödik fejezetben lesz, a Macalania Woods epizódot kell teljesíteni tökéletesen (Episode Complete), egész pontosan ott meg kell látogatni a helyet, ahol Tidus megtanította a Yunát fütyülni. Ez után Besaidben is teljesíteni kell teljesen az epizódot (Episode Complete), majd a játék megnyerése után is nyomkodni kell folyamatosan az X-et, és előjön az extra megnyerés.

Csalás a táncos minijátékban (Dancing Minigame):
A táncos minijátékban (Dancing Minigame) azonnal, amikor megkapjuk az irányítást, nyomkodjuk folyamatosan egyszerre a Háromszöget, Kört, X-et és Négyzetet, amilyen gyorsan csak tudjuk, így könnyen el lehet érni 500 pontnál is többet.

I-NINJA

A nagy fejek aktiválása:
Játék közben, a Start megnyomása után kell beadni a következőket: R1 nyomva tartás, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Háromszög, R1 felengedés, L1 nyomva tartás, Háromszög, Háromszög, R1 + L1 nyomva tartás, Háromszög, Kör, Háromszög, és ez után a buci fejűek lesznek a karakterek.

Az aktuális küldetés azonnali teljesítése:
Játék közben, a Start megnyomása után kell beadni a következőket: R1 nyomva tartás, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Kör, R1 felengedés, L1 nyomva tartás, Háromszög, Háromszög, L1 felengedés, R1 nyomva tartás, Négyzet, Négyzet, és ez után az aktuális küldetés azonnal ki is pipálódik.

A kard továbbfejlesztése:
Játék közben, a Start megnyomása után kell beadni a következőket: L1 + R1 nyomva tartás, Kör, Négyzet, Kör, Háromszög, Háromszög, Négyzet, Kör, Négyzet, és ez után a kardunk fejlettebb lesz.

A harci aréna (Battle Arena) megnyitása a robot parton (Robot Beach):
Össze kell gyűjteni mind a 64 darab fokozatot, és megnyílik a harci aréna (Battle Arena) a robot parton (Robot Beach).

MANHUNT

Az alábbi kódokat, kombókat a főképernyőn kell beadni, azonban először meg is kell nyitni őket. A kódok megnyitásához ötcsillagos osztályzatot kell szerezni a középen meghatározott, két egymást követő jelenetben, ez azonban kizárólag a kőkemény (Hardcore) fokozaton lehetséges. A kódok eredményei a jobb oldalon sorakoznak:

R2, R2, L1, R2, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra - 01-es és 02-es jelenetek - Futó (Runner)
R1, L1, R2, L1, Jobbra, Balra, Balra, Balra - 03-as és 04-es jelenetek - Csend (Silence)
R2, Jobbra, Kör, R2, L2, Le, Kör, Balra - 05-ös és 06-os jelenetek - Regenerálódás (Regenerate)
R1, R1, Háromszög, Kör, Négyzet, L2, L1, Le - 07-es és 08-as jelenetek - Hélium vadászok (Helium hunters)
R1, R2, L1, L2, Le, Fel, Balra, Fel - 09-es és 10-es jelenetek - Teljesen felszerelve (Fully equipped)
L1, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Kör, Kör, Kör, R1 - 11-es és 12-es jelenetek - Szuperütés (Super punch)
Balra, R1, R1, Háromszög, R1, R1, Négyzet, L1 - 13-as és 14-es jelenetek - Nyúlruha (Rabbit skin)
Négyzet, Négyzet, R2, Le, Háromszög, Négyzet, Kör, Le - 15-ös és 16-os jelenetek - Majomruha (Monkey skin)
Négyzet, Négyzet, Négyzet, Le, Négyzet, Le, Kör, Fel - 17-es és 18-as jelenetek - Láthatatlanság (Invisibility)
Fel, Le, Balra, Balra, R1, R2, L1, L1 - 19-es és 20-as jelenetek - Malackaruha (Piggsy skin)

Az isten mód (God Mode) aktiválása:
Teljesíteni kell a játékot fétis módban (Fetish Mode), majd a főképernyőn be kell adni a: Le, Le, Kör, Fel, Négyzet, Háromszög, Négyzet, R2, Fel, Fel, L1, Háromszög kombót, és aktiválódik az isten mód (God Mode).

A bonusz jeleneteket úgy lehet megnyitni, ha öt meghatározott, egymást követő pályán legalább háromcsillagos osztályzatot szerzünk, a jelenetek az ilyen módon történt megnyitásuk után választhatóvá válnak a főmenü jelenetválasztó (Select Scene) menüjéből, a megnyitható jelenetek nevei szokás szerint a jobb oldalon sorakoznak:

Háromcsillagos osztályzat a 06-os, 07-es, 08-as, 09-es és 10-es jelenetekben - Verekedős játék (Brawl Game)
Háromcsillagos osztályzat a 01-es, 02-es, 03-as, 04-es és 05-ös jelenetekben - Kemény, mint a szeg (Hard As Nails)
Háromcsillagos osztályzat a 11-es, 12-es, 13-as, 14-es és 15-ös jelenetekben - A majom lát, a majom meghal (Monkey See, Monkey Die!)
Háromcsillagos osztályzat a 16-os, 17-es, 18-as, 19-es és 20-as jelenetekben - Itt az idő a halálra (Time 2 Die)

MAXIMO VS. ARMY OF ZIN

Az alább, jobb oldalon látható művészeti galériákat a bal oldalon látható pályák teljes kipörgetésével lehet megnyitni, ehhez a pályákon meg kell menteni minden ártatlant (Innocent), meg kell találni minden kincset (Treasure), és ki kell ásni minden elásott ládát (Buried Chest):

Az első csapás (The First Strike) pálya teljes kipörgetése - Művészeti galéria 1
A tűzbe (Into The Fire) pálya teljes kipörgetése - Művészeti galéria 2
A nincs oltalom (No Sanctuary) pálya teljes kipörgetése - Művészeti galéria 3
A háztörő (The House Crasher) pálya teljes kipörgetése - Művészeti galéria 4
A félelem erdeje (Forest of Fear) pálya teljes kipörgetése - Művészeti galéria 5
Az akasztófa szurdok (Gallows Gorge) pálya teljes kipörgetése - Művészeti galéria 6
A baljós kövek (Sinister Stones) pálya teljes kipörgetése - Művészeti galéria 7
A Cyclocks (feltételezem szójáték: küklopsz órák) pálya teljes kipörgetése - Művészeti galéria 8
A süllyedjen a hajó (Down With The Ship) pálya teljes kipörgetése - Művészeti galéria 9
Az út a Sólyommocsárba (Road To Hawkmoor) pálya teljes kipörgetése - Művészeti galéria 10
A veszélyes út (Perilous Path) pálya teljes kipörgetése - Művészeti galéria 11
Az alsókaptár (The Under Hive) pálya teljes kipörgetése - Művészeti galéria 12
A régi sebek (Old Wounds) pálya teljes kipörgetése - Művészeti galéria 13
A nagy pince (The Great Vault) pálya teljes kipörgetése - Művészeti galéria 14
A kiszáradt mélységek (Drained Depths) pálya teljes kipörgetése - Művészeti galéria 15
Az elsüllyedt város (Sunken City) pálya teljes kipörgetése - Művészeti galéria 16
A mélység őrizője (Guardian of The Deep) pálya teljes kipörgetése - Művészeti galéria 17
A lélektörő (The Soulcrusher) pálya teljes kipörgetése - Művészeti galéria 18
A Tinker megmentése (Tinker's Rescue) pálya teljes kipörgetése - Művészeti galéria 19
A Zin mestere (The Master of The Zin) pálya teljes kipörgetése - Művészeti galéria 20

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

A Hardboiled (keményre főtt) játékmód megnyitása:
Teljesíteni kell a játékot Detective (detektív) játékmódban, és megnyílik a Hardboiled (keményre főtt) játékmód is.

A Dead on Arrival (halál megérkezéskor) játékmód megnyitása:
Teljesíteni kell a játékot Hardboiled (keményre főtt) játékmódban, és megnyílik a Dead on Arrival (halál megérkezéskor) játékmód is.

A második, alternatív megnyerés elérése:
Teljesíteni kell a játékot Dead on Arrival (halál megérkezéskor) játékmódban, és ekkor elérhetővé válik a második, alternatív megnyerés is.

THE SIMS: BUSTIN' OUT

Az alábbi kódokat, kombókat a játék közben kell beadni pillanatmegállítás (pause) után, ha a kód helyes volt, a jobb oldalon látható eredményekre számíthatunk, legnagyobb sajnálatomra nincs kód az Érett Felnőtt Mód bekapcsolásához, és egyben a cenzúra kikapcsolásához:

R2, L1, R1, L2, Balra, Kör - Segítség a karrierben és a kék gnóm megjelenítése a szemeteskuka mellett (a többi kód csak ez után működik)
L2, R1, Balra, Kör, Fel - Minden indíték feltöltése
L1, R2, Jobbra, Négyzet, L3 - Extra pénz
R2, R3, L3, L2, R1, L1 - Minden helyszín megnyitása
L2, R2, Fel, Háromszög, L3 - Minden tárgy megnyitása
L1, R2, X, Kör, Fel, Le - Minden bőr (Skin) megnyitása
L1, R1, Le, X, L3, R3 - Minden szociális lehetőség (Social Option) megnyitása

BIONICLE: THE GAME

Az Extra Menü megnyitása:
Teljesítsünk egy pályát úgy, hogy minden Toával minden világító követ (Lightstone) összegyűjtünk, és megnyílik az Extra Menü.

A Takua Nuva megnyitása:
Teljesítsük az egész játékot mind a hat Toa használatával, és megnyílik a Takua Nuva.

CRASH NITRO KART

Különféle mozik megnyitása az Extras menüben a Team Bandicoottal vagy a Team Cortex-szel, a megnyíló dolgok szokás szerint a jobb oldalon sorakoznak:

Tizenkét trófea megnyerése - Geary kihívása
Három trófea megnyerése - Krunk kihívása
Hat trófea megnyerése - Nash kihívása
Kilenc trófea megnyerése - Norm kihívása
Négy kulcs begyűjtése - Velo kihívása
Négy kulcs, tizenhárom ereklye és egy jogar begyűjtése - Velo 100 százalékos legyőzése
Négy kulcs begyűjtése - Velo nem 100 százalékos legyőzése
Négy kulcs begyűjtése - Geary vesztése
Egy kulcs begyűjtése - Krunk vesztése
Négy kulcs begyűjtése - Vesztés Velo ellen
Két kulcs begyűjtése - Nash vesztése
Három kulcs begyűjtése - Norm vesztése

Különféle karakterek és pályák megnyitása, a megnyíló dolgok szokás szerint a jobb oldalon sorakoznak:

A vörös drágakő (Red Gem) kupa megnyerése - Dingodile megnyitása
Kaland módban (Adventure Mode) 50 turbo boost kivitelezése bármelyik pályán a gonosz csapattal - Kamu Crash (Fake Crash) megnyitása
Kaland módban (Adventure Mode) mind a 16 versenyen az első hely megszerzése - Hyper Spaceway Arena pálya megnyitása
Időlimites módban (Time Trial Mode) minden N. Tropy szellem legyőzése - N. Tropy megnyitása
A kék drágakő (Blue Gem) kupa megnyerése - Polar megnyitása
Kaland módban (Adventure Mode) 50 turbo boost kivitelezése bármelyik pályán a jó csapattal - Pura megnyitása
Két jogar begyűjtése - Valódi Velo (Real Velo) megnyitása
Kaland módban (Adventure Mode) minden lila token begyűjtése - Terra Dome Arena pálya megnyitása
A lila drágakő (Purple Gem) kupa megnyerése - Zam megnyitása
A zöld drágakő (Green Gem) kupa megnyerése - Zem megnyitása alternatív módon

DEUS EX: INVISIBLE WAR

A Thief III trailer megnyitása:
A játék bármilyen fokozatú végig vitele és bármelyik megnyerésének megtekintése után elérhetővé és megnézhetővé válik az Options menü Extras almenüjében a Thief III című játék trailere.

A titkos bulipálya megnyitása:
A UNATCO romok (UNATCO Ruins) pálya első nagyobb termében található egy zászló, ezt fel kell venni, majd abban a szobában, ami korábban Joseph Manderly irodája volt, meg kell keresni a fürdőszobát, ott fel kell állítani a zászlót a padlóra, majd le kell húzni a vécét. Ekkor megjelenik egy felirat, és a játék a fejlesztők buliján folytatódik egy Club Vox nevű bárban, jópofa ötlet.

DR. SEUSS' THE CAT IN THE HAT

Az alábbi kódok, kombók a jobb oldalon látható eredményeket okozzák:

Bal Analóg Kar Előre, Digitális Irányító Le, Bal Analóg Kar Előre, Digitális Irányító Jobbra, Digitális Irányító Balra, Digitális Irányító Le, Digitális Irányító Fel, Digitális Irányító Le, Digitális Irányító Fel, Digitális Irányító Fel - 10 mágikus felvehető tárgy (Magic Pickup) hozzáadása a mágikus felvehető tárgyakat számláló őőő számlálóhoz (Pickup Counter)

Digitális Irányító Fel, Digitális Irányító Le, Digitális Irányító Balra, Digitális Irányító Jobbra, Bal Analóg Kar Előre, Digitális Irányító Le, Digitális Irányító Fel, Digitális Irányító Le, Digitális Irányító Le, Digitális Irányító Fel - Egy extra élet hozzáadása az életek számához

GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE

Az alábbi kódokat, kombókat az L+R+Y+Le gombok egyidejű, 2-3 másodpercig tartó lenyomása után kell beadni, ha a kód helyes volt, a jobb oldalon látható eredményekre számíthatunk:

L, R, R, R, R, L, Y, L, L, L - Plusz 100 arany megszerzése
R, L, L, L, L, R, Y, R, R, R - Plusz 100 lélek megszerzése
R, R, L, R, R, Y, Y, Y, L, L - Plusz 1000 arany és 1000 lélek megszerzése
R, L, R, R, L, L, Y, Y, L, R - A háború ködének (Fog of War) kikapcsolása
R, R, R, L, L, L, R, L, Y, R - Az isten mód aktiválása
Y, Y, Y, L, R, L, L, R, L, R, R, L, R, L, L, R, L, R, L, L, R, L, L, R, L, R, R, Y, Y, Y - A pályaválasztási lehetőség aktiválása
L, L, L, L, L, Y, Y, Y, Y, R - A játék lelassítása
R, R, R, R, R, L, Y, R, R, R - A játék felgyorsítása
R, R, L, L, L, R, R, Y, Y, Y - A pálya megnyerése

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Az alábbi kódokat, kombókat a pillanatmegállítás, azaz pause után kell beadni, majd a Start megnyomásával tovább kell indítani a játékot, ha a kód helyes volt, a jobb oldalon látható eredményekre számíthatunk:

Fekete, Le, Fehér, R, Balra, Fehér, Le, L, Y - Minden bonusz megnyitása
R, Le, Fekete, L, Jobbra, Fekete, Y, Le, L - Minden fekete krónika (Dark Chronicle) megnyitása
Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, R, L, B, Y, Le - Valaminek (?) a feltöltése
Jobbra, Le, Fel, Le, Le, R, Y, B, Le - Minden ütés (?) megszerzése
Balra, Balra, Fel, Fel, L, Fekete, B, Le, Y - Minden valaminek (?) a megszerzése
Le, Le, Fel, Balra, R, Fekete, Le, Y, B - Végtelen Reaver feltöltés
Fel, Le, Jobbra, Le, R, Fekete, Le, Y, L - Sérthetetlenség
Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, R, L, B, Y, Le - Maximális életerő
L, Le, Fekete, Jobbra, Fekete, Fel, Y, L, Le - A textúrák kikapcsolása
Fel, Le, Fel, Le, R, Fekete, Le, B, Y - Átváltás a rajzfilmes módba
Fel, Le, Balra, Jobbra, Fekete, Fehér, Y, Le, B - Cső Reaver

SPAWN: ARMAGEDDON

Az alábbi kódokat, kombókat a pillanatmegállítás, azaz pause után kell beadni, Spawn beszélni fog, ha a kód helyes volt, a várható eredmények a jobb oldalon sorakoznak:

Fel, Le, Balra, Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Fel - Minden képregény megnyitása
Fel, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Balra - Minden fegyver megszerzése
Fel, Le, Balra, Jobbra, Fel, Balra, Le, Jobbra - Örök lőszer aktiválás
Fel, Le, Balra, Jobbra, Le, Balra, Fel, Jobbra - Örök nekroplazma aktiválás
Fel, Le, Balra, Jobbra, Jobbra, Balra, Le, Fel - Örök nekroplazma és életerő aktiválás
Fel, Le, Balra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Jobbra - Pályaválasztási lehetőség aktiválás
Fel, Le, Balra, Jobbra, Fel, Fel, Fel, Fel - A vér kikapcsolása
Fel, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Fel, Le - Az enciklopédia megnyitása

SPY HUNTER 2

Az alábbi kódokat, kombókat a pillanatmegállítás, azaz pause után kell beadni, ha a kód helyes volt, a jobb oldalon látható eredményekre számíthatunk:

R, L, Fekete, Fekete, Fehér, R, L, Fekete, Fehér - Örök lőszer aktiválás
L, L, Fekete, L, R, R, L, Fekete - A sérthetetlenség aktiválása

Minden küldetés és fegyver megnyitása:
A főmenü Front End menüjében adjuk be az: L, Fekete, Fehér, R, R, Fehér, Fekete, L kombót, és ezzel megnyitjuk az összes küldetést és az összes fegyvert.

TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

Az alábbi kódokat a beállítások (Options) menü csalások (Cheats) menüpontjában kell beadni, hogy a jobb oldalon látható eredményeket elérjük:

A, A, A, X, B, X, B, B - Minden jövőbeli fegyver megszerzése
Y, X, B, B, A, A, B, X - A sérthetetlenség aktiválása
A, Y, A, Y, üres, üres, üres, üres - A T-850 harci találati pontjai (Fight Hit Points) 50 százalékkal nőnek
B, Y, A, A, üres, üres, üres, üres - A T-850 harci találati pontjai (Fight Hit Points) 50 százalékkal csökkennek
X, B, X, A, A, Y, X, X, T-X - Minden harcban endoskeleton fog szerepelni
B, X, X, X, B, A, Y, A, T-X - A találati pontok (Hit Points) 50 százalékkal nőnek
B, B, X, X, X, B, A, Y, T-X - A találati pontok (Hit Points) 50 százalékkal csökkennek
X, A, Y, Y, Y, A, X, B - Örök lőszer aktiválás
B, B, B, X, B, A, Y, A - Örök folytatás (Continue) aktiválás
B, B, B, A, X, Y, X, Y - Minden exkluzív mozijelenet megnyitása
B, B, B, X, B, Y, B, B - A játék összes jelenetének megnyitása
X, Y, Y, X, B, A, A, B - A játék összes pályájának megnyitása
A, B, B, B, X, Y, B, A - A Centipede (százlábú) című ősi (1983-as) Atari retrojáték megnyitása
A, B, B, B, X, Y, A, B - A Missile Command (rakétairányító) című ősi (1981-es) Atari retrojáték megnyitása

A Centipede (százlábú) című ősi (1983-as) Atari retrojáték alternatív megnyitása:
Végig kell verni a játékot bármilyen fokozaton, és megnyílik az Atari Games menüpont alatt.

A Missile Command (rakétairányító) című ősi (1981-es) Atari retrojáték alternatív megnyitása:
Végig kell verni a játékot bármilyen fokozaton, és megnyílik az Atari Games menüpont alatt, mellesleg ebben a pályák teljesítésével további állóképeket és mozijeleneteket is el lehet nyerni.

THE SIMS: BUSTIN' OUT

Az alábbi kódokat, kombókat a pillanatmegállítás, azaz pause után kell beadni nagyon gyorsan, ha a kód helyes volt, a jobb oldalon látható eredményekre számíthatunk, legnagyobb sajnálatomra nincs kód az Érett Felnőtt Mód bekapcsolásához, és egyben a cenzúra kikapcsolásához:

R, L, Le, Fekete, Balra - Gnóm csalás (?), minden más kód előtt kell beadni, hogy működjön
Fekete, Le, R, L, Le, Y - Minden helyszín meglátogatása
Fekete, Fel, Y, Le, R - Minden tárgy megnyitása
L, R, A, Le, Fekete - Minden társaság (Social) megnyitása
L, Fekete, Jobbra, X, Balra - Ingyen pénz
R, Balra, B, Le, Fehér - Minden indíték megnyitása
R, Fekete, Le - Csoportkép megnyitása, ez előtt a Gnóm csalást mindenképp be kell adni

Az alábbi kódokat, kombókat a főmenüben kell beadni, ha a kód helyes volt, a jobb oldalon látható eredményekre számíthatunk, legnagyobb sajnálatomra itt sincs kód az Érett Felnőtt Mód bekapcsolásához, és egyben a cenzúra kikapcsolásához:

L, Fekete, Jobbra, X, Balra - 1000 Simolean (a játék fizetőeszköze, pénze) megszerzése
A, A, Y, Y, Fehér, Fehér, Fekete, Fekete - 1000 Simolean (a játék fizetőeszköze, pénze) megszerzése alternatív módon
B, X, X, A, B, X, B, X - Minden megnyitása
Y, Y, Fehér, Fekete, Fekete Y, Y, Y, Y, Y, Fehér, Fekete - Minden ingyenes tárgy megnyitása

Végül egy tipp az energia növelésére a kényelmi szint rovására:
Ha hozzáérünk a bogárirtóhoz, egy kicsit nő az energiánk, ugyanakkor csökken a kényelmi szintünk.

PROJECT GOTHAM RACING 2

Különféle autók megnyitása, a megnyíló járgányok szokás szerint a jobb oldalon sorakoznak:

A dicsőség kihívás (Kudos Challenge) acél (Steel) fokozatának megnyerése - A Delfino Feroce autó megnyitása
A dicsőség kihívás (Kudos Challenge) bronz (Bronze) fokozatának megnyerése - A Ferrari 250 GTO autó megnyitása
A dicsőség kihívás (Kudos Challenge) arany (Gold) fokozatának megnyerése - A Mercedes CLK-GTR autó megnyitása
A dicsőség kihívás (Kudos Challenge) ezüst (Silver) fokozatának megnyerése - A Porsche 911 GT1 autó megnyitása
A dicsőség kihívás (Kudos Challenge) platina (Platinum) fokozatának megnyerése - A TVR Cerbera Speed 12 autó megnyitása

Geometria háborúk (Geometry Wars) minijáték, amolyan húsvéti tojás (easter egg):
A garázsban gyalogló módban oda kell menni a játékautomatához, A-t kell nyomni, és így lehet a Geometria háborúk (Geometry Wars) minijátékkal is játszani.

GHOSTHUNTER VÉGIGJÁTSZÁS 2. RÉSZ (PS2)

GRAVEYARD

Egy temetőben találom magam, ahol felettébb ijedős és mindemellett sebezhetetlen lénybe, a Howlerbe botlom. Mivel körülöttem minden kifele vezető út zárva van, az egyik sírkő mögött húzom meg magam. Kis idő múltán a köpcös lény szabaddá teszi utam és én óvatosan utána lopakodom. Csendben haladok mögötte, sírkőről-sírkőre bujkálva követem az útját, keresztül a következő ódon vaskapun, amelyet kinyit. Önkéntes kísérőmmel egy téren találjuk magunkat, annak közepén egy krokodilt formázó szoborral. Továbbra is a háttérből figyelem az eseményeket, de egy idő után harcra kerül a sor: a Howler Blue Spoke-szellemeket ás elő a földből. Miután befogtam őket lassanként túlsúlyos barátom után eredek, aki időközben elszunyókált a mauzóleumban. A világért sem akarom megzavarni pihenésében, ezért először a professzor ittlétéről hírt adó papírosokat, majd pedig a feszítővasat veszem magamhoz. Ideje továbbindulnom, ezért az igaz álmait alvó Howlert most magamhoz szólítom a gránáttal: a befogott lény jutalma a Charming ability, azaz az elbájolás képessége, amit ettől fogva az Asztráltestem tud magáénak. Visszamegyek a térre, ahol az egyik félreeső, dohos ajtót sikerül felfeszítem. A házban koporsókészítő műhelyre leszek figyelmes, ahol egy kulcsra lelek. Nagyjából sejtem, hogy ez a kulcs valahol a központi téren talál majd felhasználhatóságra, így visszatérek a krokodilos szoborhoz, de még mielőtt bármelyik zárban kipróbálhatnám a kulcsot, egy rendkívül agresszív Revenant tör az életemre. Csapdában végzi, csakúgy, mint a két pár Blue Spook sorstársa, amelyekkel kaptatón felfelé menet bocsátkozom harcba. Fáradtan baktatok tovább egy kápolna mellett elhaladva, át egy kis hídon. Az ódon De Montford kastély bejárata előtt állok.

DE MONTFORD MANSION

A szobában Lady de Montfordba botlok, épphogy csak nem lyukasztja ki a bőröm. Miután biztosítom róla, hogy nem áll szándékomban megsérteni a ház felett gyakorolt tulajdonosi jogait és mielőtt elmesélhetném neki, hogy mi járatban vagyok errefelé segítséget kér tőlem: mentsem meg ártatlan gyermekét a Lelkek karmából.

Sebtében elhagyom a terepet, visszaloholok a kis hídon keresztül a kápolna irányába. Digital Richmond, azaz a professzor által teremtett AI eközben idejekorán figyelmeztet a veszélyre: új, általam eddig nem látott lények rezonanciáját érzékelte. A kápolna ajtaja immár tárva-nyitva áll, bentről szertartás zajai szűrődnek ki. Az oltár mellett egy létra vezet lefele egyenesen egy vízzel elárasztott mauzóleumba. A terem túloldalára való átjutásomban két Blue Spook kíván megakadályozni, sikertelenül. Átugrálok a vízből kiálló táblákon keresztül a másik oldalra, egy kis gyaloglást követően a Város szívébe érek.

SUNKEN VILLAGE

A rozoga tákolmánynak is rossz hidacskán átegyensúlyozom magam, mikor arra leszek figyelmes, hogy a szakadt kerítéssel pontosan szemben található istállóból távcsöves puskával Redneck sniperek lőnek rám. Biztonság kedvéért belülről is szétnézek az egykoron jobb napokat megélt istállóban, nagy örömömre egy tár lőszert találok. Digital Richmond igazat mondott, ezekre a szerzetekre nincs hatással a gránát, ellenben a plazmapuska nagyon jó hatásfokkal vethető be ellenük. Időközben arra leszek figyelmes, hogy az egyik ház ablakából is tüzelnek rám, szerencsére a pár pontos célzott lövés megteszi a hatását. Miközben elkezdem keresni a továbbvezető utat a kis fészer mellől új szörny támad rám, Redneck Croc a neve. Shotgun általi halálra ítélem, a gránát bevetése eszembe sem jut ellene. A kerítésen túl, mielőtt bemennék a házba egy újabb krokodilt vagyok kénytelen eltenni láb alól. Az emeleten lőszert találok, jobb dolgom nem lévén – és kiutat másfele nem látván – az ablakon át kimászom a szabadba. Újabb adag töltényt veszek magamhoz mind a földszinten, mind pedig a szomszédos ház emeletén, ahol egyébiránt a professzor naplójának egy részletét is meglelem és ráadásképp még egy újabb Howlert is megzavarok.

Hálás vagyok neki, mert kisvártatva kinyit egy ajtót, melyen át visszajutok ahhoz a kisebb istállóhoz, ahol a második krokodillal találkoztam (a felső szintjén egyébként megint csak van lőszer!). Áthaladok rajta és a nagyobb fészerből rám célzó két Redneck Snipert veszem kezelésbe. A fészer alatt alagút húzódik, melyen keresztül egy leszakadt tetőszerkezettel megáldott házban kötök ki. A létrán lemászok a szabadba, a távcsöves Redneckek keresztüzében átloholok a bódéig, amelyre felkapaszkodok és átmászok annak túloldalára. Már innen hallom, hogy egy Redneck Croc feni rám a fogát, a láncfűrész hangja messziről elárulja őt. A kitört falú ház különösebb érdekességet nem tartogat számomra, ezért a kidőlt bal oldalfalon keresztül folytatom az utam, egyenesen a messziben felsejlő torony irányában. Egy nyomdába jutok, ahol Lady de Montford kislányának rejtélyes körülmények között történő eltűnéséről találok egy rövid cikket. Megérkeztem a toronyhoz... hűűű, szép nagy ez az épület. A Városháza.

THE TOWN HALL

A tetőtérben egy hirtelen ötlettől vezéreltetve megkongatom a harangot, minek hatására egy felettébb érdekes szellemszeánsznak leszek szemtanúja. Egy szellem beszámol róla, hogy Oakville immár szellemváros és saját maguknak kell megvédeniük magukat, gyerekek nélkül pedig nincs jövő... Nincs bizony, ezért ígéretemhez híven indulok is tovább a lányka felkutatására. Sietségem már csak azért sem véletlen, mert eredeti célom azért mégiscsak Anna megkeresése. A körfolyosón kinyitott ajtó a mocsár irányába tereli utam.

THE SWAMPS

A rozoga hídon történő átjutást követően a Redneck Sniperek eddig nem tapasztalt ellenállásba ütközöm. Miután megküzdöttem velük átmászom a hordókon és legyűröm a maradék kis csapatot is, melyet két krokodil támogat. A tónál – vagy inkább pocsolyánál – balra veszem az irányt, majd a koncentrált támadás közepette a mocsaras területen átküzdöm magam a fészerig, ahol lőszerre és dinamitra találok. Visszafelé szerencsére találok egy párkányt, így nem kell vesződnöm a süppedős területen történő átjutással. A pocsolyánál megint ellenállásba ütközöm, félelmetes, hogy mit meg nem engednek maguknak ezek az orvlövészek. Végzek velük és az imént talált dinamit felrobbantásával biztosítom az utam egy szakadt híd irányába. Lélekszakadva rohanok, mert valahonnan már megint lőnek rám. A sziklafalban egy ajtóra leszek figyelmes, amely egy bánya gyomrába vezet.

Hosszan bolyongok, mire egy meglehetősen gyenge lábakon álló hídon átjutva találok egy asztrálkaput, amelyen keresztül nyomban megidézem az asztráltestet. A Test mintegy csodálatos madárként siklik a levegőben, visszafele azon az úton, amelyről jöttem, azzal a különbséggel, hogy az első adandó alkalommal jobbra fordul és lebukik a víz alá. Egyre lejjebb süllyed, áthalad egy ajtón, ahol egy csőre és egy karra lesz figyelmes, no meg arra, hogy a deszkákat itt szétrohasztotta a víz. A Revenant képességet felhasználva áttöri a korhadt faanyagot és addig-addig úszik tovább, mígnem észreveszi, hogy egy helyen zöldes fényárban úszó létra vezet egy a vízártól megmenekült helyiségbe. Az itt fellelt generátor beindítására használja ismételten a Revenant-materializálódás képességét, majd visszatér a testembe.

A megnyílt kürtőn keresztül ismét a szabad levegőre jutok – micsoda felemelő élmény –, de máris harcba keveredek, mely során a távcsöves puskát részesítem előnyben. A sziklafalba vájt ajtón bemegyek, majd miután szétlőttem a kapcsolót át tudok menni a tér túloldalán található dinamitért, melyet kint a szabadban azonmód fel is robbantok. A folyón átvágok, mely tevékenységem során segítségemül deszkadarabok, limlomok szolgálnak. Egy romos állapotban lévő ház vár a túlparton, ráadásul megint egy Howler-be botlom. Szép nyugodtan kivárom míg kinyitja nekem az ajtót, majd szélsebesen átfutok azon. Megint egy bányarészben kötök ki, ahol először is átmászok a rudazaton a túloldalra, egészen az asztrálkapuig. A megidézett Test Howler képessége először értetlenséget vált ki egy ketrecbe zárt dagadékból, mire a csodás Szellemlány máris egy felettem tátongó nyíláson át berepül az ott található szobába, ahol beindít egy ventillátort, majd visszatér a testembe.

A Howlert a légáramlat kiszabadítja börtönéből és – fajuk korábbi jó szokásához híven maga ellen dolgozva – kinyitja azt az ajtót, melyen keresztül felkapaszkodom a vízesésfelőli oldalon a sziklafalra. Egy mély és felettébb sötét barlangot fedezek fel, melyen keresztül tudom, hogy visszajuthatok a városba. Elindulok, de betárazom a shotgunt, mert furcsa zajokra leszek figyelmes...

REDNECK VILLAGE

Egy hatalmas kapuhoz érek, melyet orvlövészek és krokodilok védenek. Nagyon nem akarják, hogy visszatérjek a város szívébe, de én állom a sarat. Jó ideig rovom a bizarr karácsonyi hangulatot árasztó, kihalt utcákat, mígnem egy beindított motorjából olajos bűzt pöfögő kocsironcshoz nem érek. Hátulról megtolom, mire az nagy robajjal fel nem lök egy deszkákból összetákolt viskót. Egy alagút nyílik előttem, ami bár nem túl bizalomgerjesztő, de nincs mese, át kell magam verekednem rajta. Újra kint a szabadban egy csarnokszerű építmény kelti fel az érdeklődésem, az éterben egy rövid dallam hallatszik. A csarnok tetején felaggatott kocsironcsokra rálövök, a többször felcsendülő dallamfüzéreket utánozva. Hirtelen kinyílik a középen elhelyezett rács, majd egy rövid csata után indulhatok is tovább a dolgomra. A szűk alagútban egy undorító lény pihen, a rácsok közt pontosan célozva el tudom kapni, még mielőtt bonyodalmakat okozhatna. Azt hiszem ezt most kifejezetten jól csináltam, hisz a felszínre jutást követően megint le kell másznom – immár a negyedik – csatornaszerű átjáróba. A vízen átevickélek, rövid idő múltával pedig egy terembe érek, ahol... eszméletemet vesztem.

Hát igen, emberrablás. Kik lehetnek ezek az érthetetlen tájszólással beszélő fickók és miért tartanak fogva? Akárhogy is, de ki kell menekülnöm innen. Lássuk csak... A szűk résen átpréselve magam találok egy asztrálkaput, szinte oda sem érek, a Test már az éterben lebeg. Érzem, ahogy a víz alatt egyenesen oda repül, ahol engem leütöttek, a furcsa, hordó alakú gépekhez, innen pedig tovább a Király elé, egy groteszk trónhoz. Sikerül megtalálni a hangot a srácokkal, bár elég rosszul indult a kapcsolatunk. Ha nem sietnék ennyire, még érdekes információkkal, részletekkel is szolgálhatnának az asztráltestemmel és a professzorral kapcsolatban. Az elejtett információmorzsákból azért leszűröm, hogy a Test nem egészen szellem, hanem valami alapjaiban más dolog. Egy élő ember kivetülése... No mindegy, filózni később is ráérek, annál is inkább, mert a Király Lady de Montford elveszett lányának felkutatására biztat. Elindulok.

DE MONTFORD MANSION

Hát ez szép, megint a kastélyban vagyok, ezen az ódon, dohos, visszataszító helyen. Ez nem lehet igaz. A főbejárattal szemben a szakadt függöny mögött szétnézek, rövidesen a keresett kislányba botlom. Mielőtt még egy szót is szólhatnék hozzá elrohan előlem, de kitartóan követem, egyenesen a konyhába. Szépen állunk mondhatom, a játékmackója kissé bedurvult, úgyhogy vehetem elő a plazmapisztolyt. Igen ám, de mire megküzdök vele a lánykának nyoma veszik, úgyhogy kereshetem tovább.

Az emeleten rálelek a szellemkislányra, aki csak nem akar velem jönni és a falon keresztül lelécel előlem. Én azonmód utána futok, a falhoz lapulva a leszakadt padlózat mellett átküzdöm magam a másik oldalra és megint ráijesztek a csemetére. Most rendkívül gyors leszek: mikor a lány átmászik a falon, gyorsan kimegyek a szobából és az ajtón keresztül átloholva, majd az első szobába szinte berobbanva a magát épp kifújni készülő lánykába botlok. Nincs mese, móresre kell tanítanom, úgyhogy rálövök. Lehet, hogy nem kellett volna? A macija megint agresszivitást mutat... persze csak addig, amíg be nem kerül a gyűjteményembe.

Egy hatalmas csarnokba érkezem. Megint észreveszem a kis bestiát, loholok utána, mint az őrült, de újfent nem sikerül elkapnom. Na ez már több a soknál: az ajtón keresztül mintha a tér visszacsavarodna önmagába visszakerülök a központi terembe, igaz ekkor már egy kissrác szelleme vár arra, hogy a többi elfogott szellem közé kerüljön. Miután végeztem szegénnyel ismét nekiindulok az előbbi ajtónak és meg is találom a lányt. Na nem, már megint nem bír magával a mackó...

Visszatérve a központi terembe a jobb oldali ajtó mögött egy oltárra találok. Valami átjáró lehet mögötte, de a kegyeleti helyre kihelyezett képről két darab is hiányzik, meg kell hát keresnem. Az első darabért nagyon megszenvedek. Felmegyek az első szintre, egy ahol kissráccal veszem fel a harcot, majd a csigalépcső a tetőtérbe vezet: itt két kisgyerek és az agresszív játékmaci vár. Nagy nehezen begyűjtöm őket és már enyém is a kép első darabja.

Visszamegyek az oltárhoz, innen pedig a pince fele veszem az irányt. Egy vaslépcsőn megyek le, a pincében rátalálok a kislányra, aki menekül előlem, de én követem az ajtón keresztül. Mikor ismét elfut előlem visszamegyek azon az ajtón keresztül, amelyen az előbb bejöttem és – a tér megcsavarodásának köszönhetően – a kislány elé vágok, aki épp kifújja magát. Vagyis csak kifújná, ha nem adnék le rá egy sorozatot. Meeegint a medve, hogy ez sosem tanul a saját hibáiból... Nos, ezek után lemegyek a pincébe és megtalálom a kép második darabját is, melyet a helyére illesztve egy kaput nyitok meg.

DE MONTFORD MANSION 2

A kifacsart tükörvilágban elindulok a konyha felé, ahol a medve-szörnnyel először találkoztam, innen felmegyek az emeletre, keresztülloholok a nagy kör alakú központi téren egyenesen a kápolnáig. Szegény kislány megvan végre, de be van zárva egy kalitkába. Micsoda? Kiszabadul, ha megtudja az elmúlásának dátumát? Nos akkor járjunk utána!

A pincében a két medve legyilkolása után egy a plazmapuska fényszórójára illeszthető kaleidoszkóphoz jutok, mellyel a képet megvilágítva utat nyitok a felső szintre. Egy vetítőgépre leszek figyelmes, a diákat egymás után végignézem. Ez borzasztó... tizenegyedike. Ezután mellém áll a szerencse: teljesen véletlenül az asztalon lévő kezdetleges vetítőre téved a fénypászmám, melynek hatására az beindul, megidézve két medvét. Halál rájuk! A srácok elejtenek egy ultraviola lencsét, mellyel pásztázni kezdem a termet, keresztbe-kasul.... 1987. november 11. Mielőtt elmondhatnám az „örömhírt" a kislánynak ismét, most már nem tudom hanyadszorra megtámad a medvéje, amelyet én ugyanolyan izgalommal fogok be a Ghost Array-be, mint azt a legelső alkalommal tettem. Ha ez kell neki... Mindenesetre a harc után egy új képességgel, a falakon való átjutás kísértetképességével (Spectral Ability) ajándékoz meg a kislány, akinek ezen új tulajdonságom birtokában utána is tudok eredni. Az Asztráltestet megidézem tehát a felső szinten, aki új képességével a falon átmászva indul a kislány után a tetőtérbe. Itt Revenantként materializálódva kinyitja a tetőtéri ajtót és én máris mehetek fel a lányért, aki egyből el is rohan előlem. Követem a kedves Lady de Montfordig, akit kénytelen vagyok a gyűjteményem részévé tenni.

SWAMP BOSS FIGHT

A kislány megint csak futásnak ered, így hát követem egész addig, amíg egy óriási krokodil nem kerül kettőnk közé leszakítva a hidat, amelyen épp futunk keresztül. Sebaj, a viskó tetején lévő póznán átcsúszva könnyen átjutok a kis szigetre, ahová a lányka menekült. A krokodil sajnos nem tágít, ezért kénytelen vagyok vérre menő csatába bonyolódni vele. Mikor felágaskodik a hasát lövöm, amíg meg nem unja a játszadozást. Vagyis csak hiszem, hogy nem unja meg: egy pokoli teremtményt öklendez ki a testéből, amely azonnal többszörös erővel tör az életemre: a krokodilt hatalmas kalapácsként használva megpróbál szétzúzni, de én mindig a faházak védelmébe menekülök előle. A házakra mért óriási csapásai kikezdik még ezt a melákot is, így egyetlen töltény felhasználása nélkül tudok előle elmenekülni, mert a harmadik mellécsapása után visszaváltozik krokodillá. Még mielőtt azt hinném, hogy végre sikerült megszabadulnom tőlük, máris újra találkozok velük a krokodilos szobornál. Szerencsémre ez a két lökött, a krokodil és a testéből kiokádott torz társa leginkább egymással vannak elfoglalva. Egészen addig ölik egymást, amíg én könnyűszerrel bevethetem ellenük a gránátot és mehetnek is a múzeumba...

[D a e]
suffocation@freemail.hu
(Befejezés a következő számban!)

CURSE - THE EYE OF ISIS VÉGIGJÁTSZÁS (PS2, X)

MÚZEUM - DARIENNEL

Hogy a bejutást jelentő ajtót lássuk, először is vegyük fel az olajlámpát (**oil lamp**), majd be a sötét sarokban leledző bejáraton. Utunkat folytassuk le az alagsorig, ahol is save pont és átmeneti raktáros emberünkkel, Abdullal találkozunk. Van nála némi **mentol** és repülősó (**smelling salt**), az asztalon pedig egy levél. Mentsünk, majd menjünk ki innen a másik ajtón a szabadba, a hullát átkutatva vértezzük fel magunkat a nála talált gumibottal (**truncheon**), ami szerintem fából van, de mindegy. Az életre kelt hullát le is ütlegelhetjük vele, hogy könnyebben megszerezzük a **padlock key**-t, amivel sétáljunk vissza a recepcióhoz, hogy rányissunk a portás élőhalottra, majd lecsapkodva vegyük el az **Atrium kulcs**át, a **mentol**t és a **dokumentum**ot az asztalról, majd a kulccsal menjünk is be a belső épületbe.

A kedves üdvözlő postát szedjük le a falról, menjünk fel oda, ahonnan a ninja forma tolvaj küldte, és szedjük fel a számszeríj vesszőket (**crossbow bolts**). Mivel csak egy ajtón tudunk bemenni egyelőre, így a Natural History táblás felé vegyük az irányt, bent pedig szedjük össze a puskát (**rifle**), és pár töltényt a hullától. Haladjunk tovább, mire egy felfegyverzett fickóba botlunk, akitől a kínzókamra (**torture room**) kulcsát vehetjük el, miután jól megöltük. Ha jól emlékszem, vissza az Atriumon keresztül kell menni, majd az alsó szinten van ez a kiállítás, ami előtt Abdul várja örömmel, hogy átvegye a nyilakat (még feleslegesek), és mentsünk is egyet általa. Bent, miután kiborzongtuk magunkat, segítsünk a guilotine-ba szorult embernek a bal oldalon csillogó csavar kiszedésével (biztos nem így gondolta...), majd menjünk vissza a bejárat felé a vasszűzhöz, amiből egy hulla mászik elő a beköltözött sárga átok hatására. Öljük meg újra, és vigyázva a tüskékre, keressük meg a szerkezet előtt a rozsdás kart (**rusty crank**), amit helyezzünk be a kijárat előtti nyújtópadba, ott, ahol csillog a segítség, majd húzzuk is a joy-t máris, mert az inga minket is eltalál kevésbé jól, ha nem megyünk onnan. Helyettünk az ajtót töri be, amin haladjunk is által. A földön némi töltényt találunk, kutassuk át a hullát is természetesen, majd pár puskás fickón és élőhalotton át eljutunk a könyvtárba (**library**).

Itt el sem mehetünk a 30 centis fiókkulcs mellett (**desk drawer key**), ami a nyolc méterre lévő asztalnál már használhatunk is, megkapva ezzel a jegyzeteket (**Vicky's notes**), és Abdul haverunkat. A közelben álló órából szedjük ki a papírdarabot (**torn scrap of paper**), majd a könyvtár távolabbi végénél menjünk fel a lépcsőn, ahol egy könyvespolcnak álcázott titkos ajtóra lelünk, amit nyissunk is ki. Menjünk végig a felső részen, a végénél nyomjuk meg az ajtó gombját, engedjük le a létrát, majd a polcról emeljük el a kulcsot (**wing corridor key**). Ezzel sétáljunk vissza oda, ahol a két puskás alak volt, és nyissuk ki a megfelelő ajtót, ezáltal néhány kellemetlen fickón át megkeressük a **hall of remembrace** ajtaját. Utunk a **heat and combustion** ajtó mellett a liftig vezet, ahol a gombbal hívjuk a szerkezetet, majd használjuk is egy menetre. Új ellenfelek tűnnek fel a múmiák képében, és a szintet átkutatva végül megtaláljuk Abdult egy ajtó előtt ácsorogva. Mentés után nyissunk is be az Ozirisz gyűjteményhez (**osiris collection**). A cél a **staff only** ajtó, majd egy lángoló és egy hagyományos múmia társaságában megleljük az öreg portást, Kemble-t egy zárt ajtó mögött. Nem beszél velünk, míg vissza nem kapja a szemüvegét, amihez vissza kell menni, fel az Ozirisz gyűjteményhez, ahol a tüskés ajtókkal szemben az asztalkán meg is lesz a szemüveg (spectacles). Ezt azonban hiába visszük vissza az öreghez (használjuk az ajtón), nem segít addig, míg meg nem szerezzük a lángszórót és a ködkönyvet. Megkapjuk tőle a **heat and combustion** kiállítás kulcsát, ami fent van a lift ajtaja mellett egyből. Bent vigyázva mozogjunk, és a kapcsolóval kapcsoljuk vissza az áramot, majd öldössük le a puskás egyéneket, majd az egyik hullától szedjük el a hátsó kis helyiség (staff room) kulcsát, mert ott van a másik dolog, ami kell Kemble-nek, a ködkönyv. Természetesen az ajtó előtt tegyük el szépen a kézi hajtású lángszórót is. A portáshoz visszatérve automatikusan bekerülünk a szobába, ahol eltolva a szekrényt a páncélszekrény elől megkapjuk az egyiptomi terem kulcsát (**egyptian room key**), ami fent nyílik ott, ahol a szemüveget megtaláltuk. Miután a segítőkész embernek annyi, és a múmiákat is lecsapdostuk vagy lelövöldöztük, inkább toljuk be a bal oldalon található oszlopot a tüskés szerkezetet működtető mechanizmus alá, és így már biztonságosan kinyithatjuk az ajtót a kapott kulccsal.

Itt egy rendőrbe botlunk, akinek halála után kutassuk át a hulláját egy **new collection** kulcsocskáért, és ezt használjuk is legott. Továbbmenve egy dokumentumra lelünk, majd megjelenik Abdul, és átnyújt egy díszes fafogantyút (**decorative wooden handle**), amit szerinte legjobban a **natural history** kiállításon tudnánk használni a rejtekajtónál. Hogy ezt megtegyük, menjünk a lépcsőházon és az Átriumon át. Ha eljutottunk a medvés kiállításra, akkor jó helyen járunk, és toljuk el az egyik üres üvegszekrényt, hogy megkapjuk az első komolyabb csatát a két boss medvével! Szerencsére nem együtt támadnak, segítséget meg adok hozzá a tesztben (ha nem felejtettem el). Miután kimúltak, használjuk a fafogantyút az eltolt szekrény mögött, majd a cuccokat összeszedve és Abdullal meetingelve toljuk el a másik szekrényt is, és ott is nyissunk ki a zárat a fogantyúval. Egy bemélyedésben végre találkozunk a csajjal, aki ad egy óra darabot (**decorative clock piece**), hogy jó lesz a könyvtár órájánál a páncélszekrény kódjának másik feléhez (ahol már nyertünk egy papír cetlit előzőleg), de szerencsére nem kell mászkálni sokat, mert a folyosó végén a kapcsolóval pont oda nyílik meg egy ajtó. Az órán használjuk a kapott darabot, majd a két documentet kombináljuk és az így nyert kódot használjuk a lépcsőnél a páncélszekrényen...

MÚZEUM - VIKTÓRIÁVAL

Vegyünk át pár cuccot és fegyvert Abdultól, ha nem adtunk magunknak Dariennel, majd menjünk a fiú után. A sárga gázt kerülgetve vegyük ki a széfből a régi csészét (**artefact pot**), az orvosi feljegyzést és a betegség és gyógyítás kiállítás kulcsát (**disease and medical exhibition key**). Dariennel nyugodtan elszedhetünk tőle mindent, amire szükségünk van, majd a titkos folyosón keresztül menjünk vissza a betegség kiállítás termébe. Vegyük fel útközben a vödör vizet (**bucket of water**), vagy ha Dariennel felvettük előzőleg, akkor ráérünk elvenni tőle ha visszaértünk. Kulcsunkkal nyissuk ki az ajtót, bent pedig megtaláljuk az orvosi cucc harmadik darabját, a kis mozsarat a törővel (**pestle and mortar**), és mehetünk is vissza. Kombináljuk a csészét, a mozsarat és a vizet, majd az így kapott orvosságot használjuk Darienen. Míg felépül, mentsünk álást, és menjünk levadászni Le Chat tolvajt, akit utoljára a lépcsők felé láttak. Ha megláttuk, menekül előlünk, kövessük ügyesen! A dolgok persze rosszra fordulnak, de az öreg Kemble lát mindent, és jól el is mondja nekünk, plusz lop nekünk némi nyílvesszőt és egy nyílpuskát. Save game.

MÚZEMUM - DARIENNEL

Természetesen rohanjunk oda, ahol a lány eltűnt, de csak a fő szobrocskát találjuk meg középen (eye of isis). Az egyik hullától szedjük még el a lift kapcsolóját (**elevator lever**), amit vigyünk el szépen a lifthez, a Remembrace termen keresztül (ha jól emlékszem, ahol eddig sárga gáz volt). Ott használjuk a szerkezeten, majd menjünk be és nyomjunk egy gombot. Lent mászkáljunk, gyűjtögessünk, majd ha megjelenik Abdul mentsünk, és nyomjuk el a szekrényt hogy feltáruljon a csatornákba vezető ajtó.

CSATORNA - DARIENNEL

Ez végül is egy rövidke rész, eltévedni sem nagyon lehet. Ne nagyon ácsorogjunk viszont, mert patkányok támadhatnak ránk egyes helyeken. Ha sárga gázfalba ütközünk, akkor értelem szerűen el kell pusztítani az összes szörnyet a környéken, hogy eltűnjön. A mellig érő létra leeresztéséhez picit távolabb találunk egy kapcsolót, majd egy puskás fazontól szedhetünk el halála után egy kulcsot (**silver key**). Ezt használhatjuk is hamar, ahol Abdullal találkozunk. Menjünk be az ajtón, majd egészen a csavarkulcsot rejtő halottig (**spanner**), amit a kis, kocka forma szobában használjunk a szerkezeten, leeresztve ezzel a vizet. Folytassuk utunkat vigyázva, majd a tüskés gépezet után aktiváljuk a kapcsolót a létrán felmászva, és menjünk át az így megnyitott átjárón. A közjáték után vegyük fel a halottól a gate key-t, amivel kinyithatjuk Abdul ajtaját és végre menthetünk újra.

PÁLYAUDVAR - DARIENNEL

Szorgalmasan irtva a rosszfiúkat menjünk át a leghátsó vagonon, majd kis gyaloglás után jön a második főellenfél! Nem nehéz, a sárgán világító ízületeit kell lőni, lehetőleg nagy pontossággal, és természetesen mozogni, hogy a támadásai ne érjenek el. Pisztoly vagy puska ajánlott.

HAJÓ - DARIENNEL

Itt harcolgatunk elég sokat, majd némi közjátékot láthatunk a történet előrehaladása szempontjából, majd ha megtaláltuk a csajt, toljuk el a ládát a csapóajtóról neki, és nyissuk is fel férfias erőnkkel, másszunk le. Majd figyeljük a fejleményeket...

HAJÓ - VIKTÓRIÁVAL

Megkapjuk a semmire sem jó piros követ, vegyük fel szeretett olajlámpánkat (**oil lamp**) a polcról, szerelkezzünk fel Abdulnál és mentsünk is egyet. Járjuk be a szobákat, míg rá nem találunk a vizesvödörre (**bucket of water**), majd keressük meg a hullát is a raktér ajtó kulcsával (**cargo bay key**). Egy másik leverésével pedig a lakattal lezárt ajtó kulcsához jutunk (**padlock key**), amivel lejutunk az első fedélzetre (**deck 1**), ahol pedig egy fegyveres őrzi a raktér ajtaját. Bent újabb puskás újabb kulccsal (**coal bunker key**), majd Abdullal találkozhatunk. Innen menjünk vissza a fedélzetre, hogy bejussunk a coal bunker kulccsal oda, ahol a kapitányi kabin is van, bár ez még használhatatlan. Némi öldöklés és egy élő ember után menjünk le a lépcsőn, majd megint harc jön, hogy eltüntessük a sárga átokgázt a zombik likvidálásával, aminek a végén Abdul csoszog be a képbe. Save, majd menjünk fel a lépcsőn jól. A kemencékhez jutunk, ahol vigyázzunk a gőzre, majd vegyük el a hullától a csavarkulcsot (**spanner**), amit alkalmazzunk a híd leeresztő kerekén. Találunk egy ajtónyitó kapcsolót, de ez egyelőre jó állásban van, nem nyúlhatunk hozzá, így ereszkedjünk le a létrán a kazánokhoz és menjünk ki a kétszárnyú ajtón. Miután csapdába kerültünk, verekedjük vissza magunkat az előbbi kapcsolóig, majd újra le, és ki az ajtón (a sárga gázt kikerülhetjük ügyesen, nem kell leállni hadakozni a zombikkal). A gépházba kötünk ki, ahol egy gépész egy törött gőzcsövet adományoz nekünk javítási célzattal (**broken steam pipe**), valamint egy kétoldalas érmét, ami majd a kapitány bizalmának elnyeréséhez szükséges. Menjünk fel a lépcsőkön, mentsünk Abdulnál, és keressük meg a javítóműhelyt. Bent először is a kapcsolót húzzuk meg, vegyük ki a levelet az ételfelvonóból (**dumbwaiter**), használjuk a csövet a gépezeten a sarokban, majd az ezzel nyert **welden steam pipe**-ot rakjuk be a felvonóba, húzzuk meg a kart, tekerjük meg oldalt a kereket, megint a kapcsoló jön, és végül szedjük ki a liftből a híd kulcsát (**bridge key**). Ezzel mászhatunk a fedélzetre megint, nyithatjuk ki vele a parancsnoki híd ajtaját, majd fel a lépcsőkön a kapitányhoz, akinek mutogassuk meg a kétoldalas érmét jól. Ez nem elég, kell neki a szextánsa, amit a második fedélzeten lelünk meg a kapitány kabinjában (**deck 2**, le a lépcsőn), miután végignéztük a közjátékot az ablakon át (addig nem nyitható a bejárata). A szextáns az asztalon hever, de ne felejtsük itt kedvenc csészénket sem (**artefact pot**), és már mehetünk is vissza a kapitány bácsihoz. Adjuk neki oda, majd a közjáték után menjünk a mentőcsónakhoz, hogy felszedjük az íjpuskát és a levélkét. Innen mehetünk is Darienért vissza a kettes fedélzetre (**deck 2**), aminek a végén menjünk be a kitörő ajtón, s meg is találjuk szegényt. Majd egy igen impresszív kecske támad ránk, mint szint végi főgonosz, kinyírása nem okozhat gondot. Pláne, hogy elakad a szellőzőrácsban a földön, egy helyben jár, mi pedig lassan elmehetünk a kampó vezérlő gépig, hogy innen lövöldözzük, míg el nem fekszik, mert ugye ilyenkor kell ügyesen a kampóval kivégezni. Ha felakasztottuk jól, mixeljük össze Dariennek a szokásos orvosságot (**artefact pot - pestle, bucket of water - pestle**), amitől jobban lesz, de még nem mehetünk, mert lent van a horgonyláncoknál a fő-fő szobrocskánk! Mivel nem tudunk odaférni, először másszunk fel és használjuk a csavarkulcsot (**spanner**) a leeresztő gépen, majd le, nyissuk fel a csapóajtót a földön és lemászva vegyük fel Isis szemét. Ha megvagyunk, menjünk vissza a kapitányhoz, aki ad nekünk egy kart a mentőcsónak daruhoz, ami nem jelenik meg a leltárban, de innen már csak le kell jutnunk a csónakig, ahol Darien és Abdul vár minket.

PIRAMIS - DARIENNEL

Szerelkezzünk fel Abdulnál, majd menjünk jobbra, lefele, ahol a parafinos tartály van, s a folyosó végén vegyük fel a piramis szobrocskát (**pyramid sta-**

tue), miután a lecsukódós ajtó alá toltuk az oszlopot (mint a múzeumban). Ne toljuk a járat végéig, mert akkor sem akasztja meg az ajtót, hanem nagyjából alá. A szobrocskával menjünk most vissza Abdulhoz, aki ad egy kis segítséget (**expedition journal**) az elkövetkezendő puzzle részekhez. Innen balra induljunk, és a szobrot tegyük be a falba a helyére. Menjünk le a terembe, ahol két oszlop várja, hogy a helyükre tologassuk őket – lásd napló első két oldala, ahol be van jelölve a két hely. Jutalmunk egy szkarabeusz szobrocska (**scarab statue**), és mehetünk vissza Adbulunkhoz, vigyázva a megjelenő bogárrajra. A szakarabeusz szobrunkat pedig a parafin tartó mellett balra lefelé vezető lépcső alján helyezhetjük a falba. A múmiák után egy újabb ajtót találunk, amit viszont be kell tolni ütközésig, hogy a napló harmadik-negyedik oldalán felvázolt helyre tehessük a szkarabeuszunkat. Utunkat folytatva pár fickóra akadunk, az egyiknél a **djed** szobrocskával, amit használjunk is ott, ahol Abdul vár reánk. Az ajtó mögött a hulla társaságában megleljük a mozsárágyú puskát (**mortar gun**), amit vigyázva illik használni. Menjünk tovább a szobros terembe, ahol hirtelen életre kél két harcos! Az a lényeg, hogy akkor lőjük őket jól, ha kék darabok szakadnak ki a testükből, mert gyakran védik magukat, és ilyenkor pazaroljuk csak a golyókat, amik geller hangot adva pattannak le róluk. A lényeg itt is a mozgás és a pontos célzás. Ha kinyírtuk mindet, megnyílik a továbbjutás is, ahol a piramisunkat rakjuk az ajtónyitó szerkezetbe, szerelkezzünk fel és mentsünk Abdulnál, majd menjünk be, szembenézve végzetünkkel. A végzet főszörny skorpió elég nagy, de ha tartjuk a távolságot és pontosan lövöldözzük a farka végén a tüskét – mivel más teljesen hatástalan, akkor előbb utóbb elfekszik. Ha megvan, menjünk be a kis barlangba...

PIRAMIS – VIKTÓRIÁVAL

Legyen nálunk lángszóró, mivel ezzel kell az ajtónál meggyújtani a két gyertyát, hogy kinyíljon (az ajtó). Bent kis harc jön, majd húzzuk meg azt a fali kapcsolót, aminél ***nem*** villog a piros kövünk a képernyő tetején, ha közel megyünk hozzá. Egy kétszintes terembe jutunk, ahol két váza szerűséget kell a gőzfújásokon át a tűz alá tologatni kétoldalt. Ha megvan, akkor vegyük fel a megnyílt ajtón túl a **skorpió szobrocskát**, és menjünk is ki. Új szobrunkat használjuk a megfelelő ajtónál, hogy mi is megküzdhessünk az óriás skorpió boss-szal. A művelet ugyanaz, de ha legyőztük már nem kel fel szerencsére. Vegyük el Darientől a piramis szobrocskát, menjünk vissza ahonnan jöttünk, és helyezzük be a napló utolsó lapjain jelölt sarokban álló oszlopba, majd ezt követően a vázát tologassuk be a helyére a falba, hogy miénk legyen a kígyó szobrocska (**serpent statue**). Ezzel már visszamehetünk a kétszintes csarnokba. Itt másszunk le a létrán, és menjünk középre, ahol megnyílik nekünk a lejárat, a lenti ajtót pedig a kígyós szoborral nyithatjuk ki. Vigyázzunk a lehulló faldarabokkal és a tüskés ajtóval, menjünk át a koporsós termen és a tüzes falakon, hogy újabb fejtörőn gondolkozhassunk el. A megoldás igen egyszerű: a négy oszlopot a feliratainknak megfelelő helységbe kell tologatni, az X-szel jelölt pontra. Ne felejtsük el elszedni a hullától a víz szobrot (**water symbol statue**), és felvenni az üres vödröt sem (**empty bucket**). Ha az oszlopok a helyükön vannak, menjünk át a kinyílt ajtón, a víz szobrunkat alkalmazzuk a nagy kupán, majd az üres vödrünket a feltöltődött medencén, és vigyük el a csészénket is (**artefact pot**). Imigyen felszerelkezve mehetünk is vissza Darienhez a szokásos gyógyító procedúrára, persze ne feledjük hozzá a **pestle and mortar**-t sem, ha Abdulnál hagytuk. Most már csak az **Eye of Isis** szobor kell, hogy mindenképp nálunk legyen, persze némi fegyver társaságában, és mehetünk vissza a kétszintes terembe, le a létrán, majd a lépcsőkön. Pár életre kelt szoborral találkozunk, majd haladjunk tovább (ne menjünk lefelé a lépcsőknél). Egy terembe jutunk, ahol Viktória ügyeskedik egy kicsit, majd másszunk le a létrán, és le a lépcsőkön...

PIRAMIS – DARIENNEL

Ez a végső csata, szerelkezzünk fel, bár én pisztollyal csináltam meg elég simán. A lényeg, hogy forogjunk a főellenfél körül az óramutató járásának irányában, így nem talál el a lézeres kezével, de mi simán lövöldözhetjük őt. A cél a kinyíló hasába lőni jó sokszor, majd halála után elvenni tőle a szobrunkat, és feltenni a helyére.

Ennyi. Olvashatjuk a stáblistát...

Dzson

MAFIA – KEZELÉS (PS2)

A Mafia kezelése ugyan a GTA részekhez képest kissé szokatlan, mégis hamar elsajátítható és nem okoz nagyobb nehézséget. A készítők ügyeltek arra, hogy a játék viszonylag könnyen irányítható legyen. Igaz, ez a célzásnál nem egészen jött össze – bizony néha rendkívül nehéz befogni és lelőni az embereket! (Persze az ellenfelek mindig pontosan céloznak...) Lássuk akkor az alapokat.

GYALOG

– Analóg karok: A jobb oldali karral jobbra illetve balra fordulhatsz. A bal oldalival ellenben fel le nézhetsz, illetve oldalazhatsz is. Eltart egy darabig, míg meg lehet szokni.

– L1: Vele ugrani tudsz. Ezzel kapcsolatban csak annyit, hogy ugrani csak futás közben lehet, tehát nem ugrálhatsz egy helyben. Futni természetesen az előre irány tartós nyomásával lehet. Ha valamilyen kisebb akadály áll előtted, akkor az L1-et tartsd nyomva, így felmászhatsz rá.

– R1: Fegyverhasználat. Ügyelj arra, hogy a maffiózókat nehéz lelőni. A civilek ugyan egy golyótól is meghalnak, ellenben a gengsztereknek gyakran több találat is kell. Ezért csak akkor köss bele a fekete ruhás egyénekbe – az utcán ilyenek a gengszterek –, ha biztos vagy a tűzerődben. Persze ha valami küldetésben kell harcolnod, akkor nincs mit tenni, de akkor is legyél körültekintő! Szabad terepen érdemes például inkább kocsival elütni az ellenfeleket. Ügyelj a töltény mennyiségére, mert kevés van belőle! Csak akkor használj fegyvert, ha feltétlenül kell, fölöslegesen ne pazarolj!

– D-pad: A fel/le irányokkal a fegyverek között válthatsz.

– Menekülések: Gyakran adódik olyan misszió, melyben el kell szaladni. Ilyenkor jól figyeld meg, merre mutatnak a zöld színű nyilak, mert azok mutatják a helyes irányt!

KOCSIBAN

– Háromszög: Autóba tudsz ki- illetve beszállni vele. Ezzel kapcsolatban több dolgot is megjegyeznék. Először is, ha valakit kirángatsz az autójából valószínű, hogy meg fog támadni. Ha lőfegyvere van, akkor gáz van, hamar el kell intézni – persze lesz olyan is, aki nem mer kötözködni. Az utcán álló kocsikat el lehet lopni, de azok közül is csak azokat, melyeket már Tom tudja kezelni. Azonban ezeket a kocsikat is fel kell előbb törni! Ez időbe telik, amit menekülés esetén nem árt figyelembe venni. Persze szét is lőheted az ajtót, így egyszerűbben hozzájuthatsz egy kocsihoz. Arra figyelj az autókban, hogy természetesen sérülnek, hosszas „erózió” után felrobbannak, ami halálos is lehet.

– X: Ezzel gyorsíthatsz. Figyelj a sebességhatárokra! Városban ez 60-nál húzódik, de rendőr mellett nem árt jóval ez alatt menni. A fakabátok kötözködők. Egyébként olyan nagyon gyorsan persze nem is lehet menni, hisz a korabeli autók meg jó, ha elérték a 70-et...

– Négyzet: A fék, egyben a tolatás gombja.

– Kör: Kézifék a „rázósabb" kanyarok bevételére.

– R1: Ha harcba keveredsz, és van nálad a kocsiban is használható fegyver, akkor ki tudsz tüzelni a járműből. Szerintem nagy kár, hogy nem lehet csak úgy lövöldözni az autóból, csak vészhelyzetben. Nagyot dobna a hangulaton!

– Select: Térkép. Természetesen gyalogosan is előhozhatod.

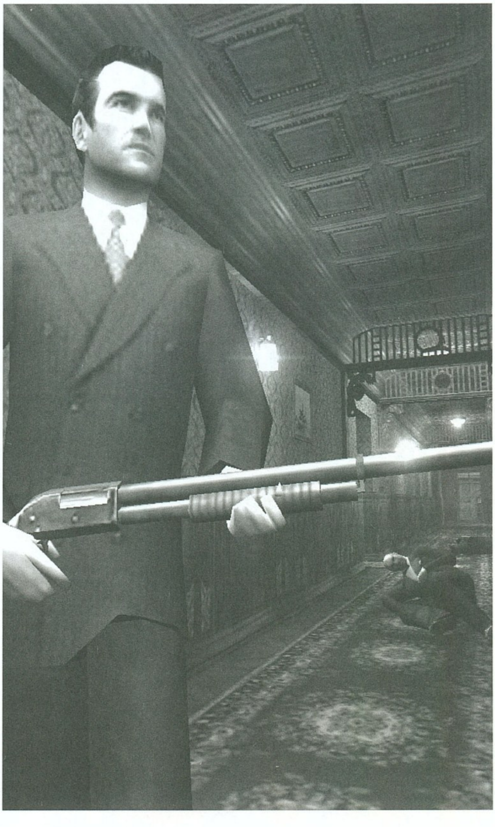
EGYÉB SZOLGÁLTATÁSOK

– Gyógyulás: Ha megsérülsz érdemes kórházban menni. Vedd elő a térképet. Mivel rázoomolhatsz, ezért könnyen megtalálhatsz bármilyen helyet. New Arkban megtalálod a Hospitalt. Persze a gyógyulás pénzbe fog kerülni.

– Szerviz: Kocsid megreparálása szintén pénzbe kerül, de legalább van rá lehetőség. A szervizt New Arkttól dél-nyugatra találod.

– Pénzszerzés: Pusztíts el kocsikat (nagyszerűen le lehet őket amortizálni, lődd ki például a kereküket). Az is jó ha gengsztereket ölsz, de vigyázz, mert hamar szétlőhetnek. Ha gondolod taxizhatsz is, figyeld az integető embereket. Csak ne feledd, ez nem a Crazy Taxi – tehát óvatosan a szállítással!

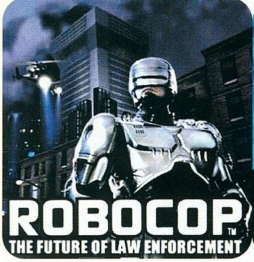
Veres Miki

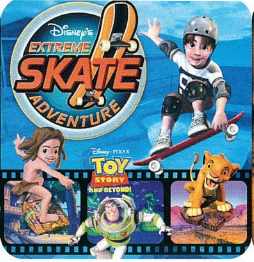



- minden ami videojáték -
576
Mammut II
Tel.: 345-80-76
West End City Center
Tel.:23-87-576
Pólus Center
Tel.:419-41-17
Campona
Tel.:424-3-424
Árkád Üzletház
Tel.:434-80-76
Duna Plaza
Tel.:239-28-58
www.576.hu


PlayStation®2
576
KONZOL


grand theft auto
vice city
576 KONZOL









ROBOCOP

Egy jó tíz-tizenöt éve még nagyon zsír kis filmnek számított a Robocop; emlékszem, hogy még abban a régi fapados moziban (akkoriban ugyanis még nem voltak plázák, meg multiplexek) láttam mindkét részét, ami itt volt tőlünk két sarokra. (A mozi azóta persze már bezárt, bár ez nem tartozik szorosan a témánkhoz.) A filmekből készült X-es játékról, ha jól emlékszem már írtunk valamelyik régebbi számban, de erre mérget nem vennék, már csak azért sem, mert az Xbox-os oldalakon nemes egyszerűséggel csak átlapozni szoktam. **(A 64-esben. Martin)** A cucc egy FPS, egy belső nézetes lövöldözős játék, ahol magát a gépembert, a Robotzsarut irányíthatjuk. A stuffnak van egy laza történetvezetése, tehát nem csak úgy cél nélkül kóricálunk Neo Detroit utcáin, hanem mindig akadnak végrehajtandó feladataink is, amik útközben néha megváltozhatnak, kibővülhetnek, amennyiben bejelentkezik a felettesünk a rádiótelefonon. A Robocop



egy elég középkategóriás játék: sem látványvilágában, sem játékmenetében nincs benne semmi kiemelkedő, de mégis: azok, akik szerették a filmet, ideig-óráig biztos, hogy eljátszogatnak majd vele, mivel sok a filmben is látható hangulati elem bekerült a játékba is, mint például Murphy cowboy-os pisztolyforgatása, vagy a már megszokott TV-s hírbemondók. Mindenki más viszont messzire kerülje el a játékot, hiszen azért a Robocop egy nagyon átlagos cucc, sok hibával (irányítás, lassú, közepes grafika, unalmas küldetések), amit még a robokopos húzások (hőlátás, zoom, nyikorgó mechanika) sem tudnak sokáig kompenzálni. Robocop rajongóknak megérhet egy próbát, a többiek próbálkozzanak valami mással, valami jobbal…



MÁS VERZIÓ: X, GBA

3 pont

DISNEY EXTREME SKATE ADVENTURES

Na, itt ez a putto disney-s gördeszkás program, amivel a múlt hónapban jók megszívattam, magamat. Történt ugyanis, hogy a Gamecube Leltárban azt merészeltem írni, hogy a cucc GC exkluzív. Lehet, hogy jobban utána kellett volna néznem, de egyrészt túl lusta vagyok, másfelől pedig a mostanában megjelenő Disney sportsorozatos állatságok mindig csak Gamecube-ra jöttek ki; kivétel ez alól ez deszkás marhaság, mert ezt képesek voltak kihozni mindhárom gépre. Ebből látszik, hogy néha még én is tévedhetek, bár ettől függetlenül is én vagyok a tesztelők császára, és egyáltalán nem érzem veszélyben a trónusomat ;) (Még akkor sem, ha a földig lehúzom a GT4P-t és a Mario Kart DD-t :) Mint azt már egy hónapja írtam, a játékban a legismertebb Disney és Pixar mesehősök vannak felsorakoztatva, és velük kell különféle gördeszkának látszó tárgyakon mászterkodni, valahogy úgy, mint a Tony Hawk Pro



Skaterben. Itt is van egy csomó pálya, amik a mesékből lettek kiollózva, és itt is vannak feladataink is a trükközgetésen túl. Ezeket a mini-küldetéseket általában más ismerős szereplőktől kapjuk meg. Véleményem szerint, hogy a PS2 nem tud normálisan élt simítani, néhány esetben, mint ez a mostani is, csak jót tesz a játéknak, mivel a GC-s totálisan agyonmosott képhez képest a PS2-es egy kicsivel jobban néz ki, köszönhetően annak, hogy élesebb a kép. Ettől függetlenül persze az egész játék még mindig úgy néz ki, mintha PS1-re készült volna, csak pixelek nélkül. Mivel a játék egyáltalán nem szórakoztató, viszont könnyű, a kisebb korosztály bátran megpróbálkozhat vele. Mivel nekik készült, talán még élvezni is fogják a játékot.

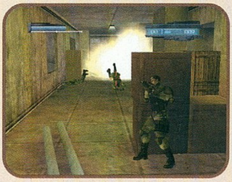


MÁS VERZIÓ: X, GC

5 pont

KILL.SWITCH

Ez megint egy olyan játék, amiről már előzőleg olvashattatok egy bővebb kétoldalas ismertetőt, és ezért felesleges is lenne vele többet foglalkozni egy Leltár hasábnyinál. A Kill.Switch nagyjából abba a kategóriába tartozik, mint a nemrég kijött Freedom Fighters is: mindkettő viszonylag jól néz ki, van témája, modern, kommandós, meg minden, mi szem szájnak ingere, mégsem éri el azt a szintet, amit ma megkövetel az ember egy játéktól: sosem lesz belőlük olyan klasszikus, mint mondjuk a Splinterből, a Metal Gearből, vagy a hamarosan megjelenő Syphon Filterből. Továbbmegyek: a Kill.Switch egy olyan játék, aminél már a gyakorlópályán el tudja dönteni az ember, hogy tetszik-e neki, avagy sem. Arról van ugyanis szó, hogy a játék egészében is nagyjából annyi lesz a dolgunk, mint a tréningközpontban: kicsit mászkálunk, majd keresünk egy fedezéket, és onnan lelövöldözzük a



szintén fedezékek mögött bujkáló ellenfeleket. Fedezék mögé búja többféle lehetőségünk is van az ellenfelek likvidálására: kisandítva, falhoz lapulva is lehet tüzelni, de akár azt is megtehetjük, hogy csak a fegyvert kitartva vakon tüzelünk az ellenre. A grafika egyébként nem rossz, de sokszor volt olyan érzésem, hogy ez nem egy beleválό kommandós játék, hanem csak egy egyszerű játéktermi jellegű lövöldözős anyag. **(Mert az. Martin)** Mielőtt beszerzitek a játékot, mindenképp érdemes szerintem elolvasni a kétoldalas, részletes tesztet, és az alapján alaposan végiggondolni, hogy valóban kell-e neked a stuff, mert ez esetben a szép képek kicsit csalókák és megtévesztők lehetnek.



MÁS VERZIÓ: X

6.5 pont

DIRT TRACK DEVILS

A játékban az első verseny elindítása után percekig nem tértem magamhoz: komolyan el kellett gondolkodnom azon, hogy vajon nem egy Playstation 1-es játékot raktam-e be a gépbe? A DTD egy offroad versenyjáték szeretett volna lenni megszületése pillanatában, de csak egy igénytelen, gusztustalan kis béna versenyjáték lett nagykorára. Csak a legalapvetőbb játékmódok találhatóak meg a lemezen (1-2 játékos, idő elleni, szabad verseny), viszont még a legalapvetőbb grafikai elvárásoknak sem felel meg. Elképesztően gusztustalan, még Playstation 1-en is alsókategóriásnak is nehezen nevezhető amatőr kidolgozása van a programnak. Puritán papírdoboz házak, papírmasé fák, undorító, pixeles textúrájú sziklák, kétdimenziós korlátok alkotják a terepet. Tényleg nem akartam elhinni a saját szememnek, hogy az alattunk futó úton, hatalmas négyzet alakú pixelekből áll a sár, vagy a pocsolya. Az egész képernyő, mint régen PS1-en, szét akar hullani, minden izeg-mozog, riceg, a tereptárgyak förtelmes kásás objektumok, és ami a legvic-



cesebb, hogy a játék még így is sok helyen előttünk pakolgatja ki a terepet. A járművekről talán jobb nem is beszélni. Nevetségesen buta kinézetű Playstation 1-es színvonalon mozgó papírdobozokról van szó, amik gyerekesen megrajzolva, mindenféle fizikai törvénynek ellentmondva ide-oda, előre-hátra csúszkálnak az úton, miközben egyes részeik, mint például a szögletes kerekeik, különálló életet élve, össze-vissza nyekegnek-nyiklanak. Elég röhejes az egész, és a hab a tortán: hogy a versenyeket sem igazán lehet megnyerni: bármilyen jól is nyomtam, az elsőnek mindig sikerült annyira elhúzni, hogy a végén csak a „Megpróbálod újra?" felirat jelent meg. A válaszom: SOHA.

Csipi M Lee
Csipimlee@576.hu



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

1 pont

ELEGÁNS ÉS HALÁLOS



James Bond mindent elért, amit csak lehetett: hetenként cseréli gyönyörűbbnél-gyönyörűbb nőit, olyan autókat vezet, amikről mi csak álmodozhatunk, és évente cirka kétszer megmenti az egész emberiséget valami őrült támadásától. Egy ilyen népszerű világ licence nem is kerülhetett volna máshová, mint az Electronic Arts-hoz, akik előszeretettel vásárolnak ilyesmit. Ugyan tőlük ahhoz szoktunk, hogy ősszel ontják ránk tengernyi játékukat, de az új James Bond ezúttal lemaradt két hónappal. Ez persze nem baj, hiszen ilyenkor úgyis sokkal kevesebb a minőségi program, mint a karácsonyt megelőző áradatban – így több esélye van a kiemelkedésre.

ÖREG BOND NEM VÉN BOND

Mr. Bond története már negyven évnél is régebbi. A megszámlálhatatlan regény és a 21 film mára hatalmas rajongótábort szerzett neki. Ez persze azzal is együtt járt, hogy már a legősibb időktől kezdve készültek bondos játékok. Tudomásom szerint az első még 1985-ben, Apple II gépre jelent meg. Ez egy szöveges kalandjáték volt – ráadásul annak is meglehetősen gyenge. Az ezt követő években különösebben jelentős Bond-alkotás nem jelent meg, és ez az áldatlan állapot egészen 1997-ig tartott, amikor a Rare elkészítette a Goldeneye-t. Ez az FPS mindent letarolt, ez volt a Nintendo 64 második legnagyobb példányszámban elkelt játéka a maga nyolcmillió feletti eredményével (a statisztikát kedvelőknek: az első a Super Mario 64 volt, mely kicsivel 11 millió fölött állt meg). A film útját követő történet, a remekül kigondolt feladatok és a kor legerősebb grafikája együttesen tették sokak kedvencévé a játékot. Ráadásul, emellé a már önmagában is erős csomag mellé biztonságképpen olyan élvezetes multiplayer-módot csatoltak, amit csak sokára sikerült fölülmúlni. Ekkora siker láttán a legnagyobb kiadók kezdtek hadakozni a jogokért, és a csatát végül az EA nyerte meg – nemrég hosszabbították meg a szerződést 2010-ig, úgyhogy addig reménykedhetünk a Bond-utánpótlásban.

A Goldeneye után erős visszaesés következett, a mélypont mindenképpen a 007 Racing volt, egy borzalmasan gyenge autós akciójáték PlayStationre. Ezt követően a színvonal lassan emelkedett: a Tomorrow Never Dies és a The World is Not Enough már egész fogyaszthatóak voltak – persze az etalontól még messze jártak. Ezt követte az újabb generációs konzolokra megjelent Agent Under Fire 2001 végén, melyben daliás ügynökünk már nem csak belső nézetből irthatta ellenfeleit, de a Q-ketyerék széles választékhoz is hozzáfért, valamint klasszikus járművekbe szállva kergethetett meg minden rosszfiút. A formula jó volt, de a játékra ráfért volna még némi csiszolás – ez az egy évre rá, 2002 végén megjelent Nightfire személyében következett be. Ez volt az a program, ami – szerintem – már túlhaladta a Goldeneye-t, ugyan mozifilm nem állt mögötte (pontosabban a Die Another Day-hez időzítve jelent meg, de nem az szolgált alapjául), mégis rendkívüli élményt biztosított. Remek látvány, teljes Bond-hangulat, FPS-mód és rengeteg jármű jellemezte, no meg Pierce Brosnan, akinek az arca szerepelt digitális hősünkön.

KÖRÍTÉSBŐL JELES

És így jutunk el 2004-be, amikor is megjelent a többször halasztott Everything or Nothing. Az valami egészen lenyűgöző, hogy az Electronic Arts milyen ízlésesen csomagolta be a játékot! A legdurvább rögtön a program elindítása után történik, ugyanis nem valami akciódús introt nézhetünk végig, hanem egy olyan minőségű Bond-bevezetőt, aminek nem kellene szégyenkeznie a moziban sem. A címdal – amit Mya énekel el – alatt ugyanolyan szürreális képek váltakoznak, mint amit a legutóbb a Die Another Day előtt láthattunk; csak itt ezüstszín tankok és egy vörös zászló van a középpontban. Elképesztő igényességű ez a kis videó, nagyon örültem, hogy mindezt egy játék kedvéért hozták össze.

A másik nagy dolog, hogy a szereplők nem valami közepesen tehetséges grafikus által megálmodott figurák, hanem remek színészek személyesítenek meg mindenkit. Bondot természetesen Pierce Brosnan alakítja, aki ezúttal elvállalta a szinkronizálást is, így aztán az ő férfias orgánumát fogjuk hallani az átvezető jelenetekben. Legfőbb ellenlábasát, az ördögi Nikolai Diavolo-t Willem Dafoe játssza hatalmas beleéléssel. Természetesen az MI6 fejeseit is sikerült megnyerni az Everything or Nothing ügyének, így aztán M-től (azaz Judi Dench-től) kapjuk feladatainkat, és Q-tól (az isteni John Cleese-től) az ezek megoldásában nélkülözhetetlen felszerelést. James természetesen nem marad nő nélkül, Shannon „Nadja” Elizabeth (ő díszíti a főmenüt is, egy remek ezüstszín ruhában), Mya, Heidi Klum és egy japán szépség, Misaki Ito is szerepel a programban. Heidi Klum, akinek, ha minden igaz, bájait a címlapon is láthatod, Diavolo leghűségesebb embere, Ito kisasszony pedig Q segédje, aki egy kis színt hoz az amúgy száraz eligazításokba. Egy régi ismerős is visszatér, akinek nagyon örültem, mert mindig is az egyik kedvenc karakterem volt: ő Jaws, a vasfogú izomkolosszus, aki a Moonrakerben ugyan kipróbálja, hogy milyen az űrben lebegni szkafander nélkül, de itt még régi formájában van jelen. Természetesen nem csak a hangok származnak a színészektől, de az arcukat, sőt, a hölgyekre külön figyelve egész testüket „beszkennelték”, és ez jelenik meg a játékban.

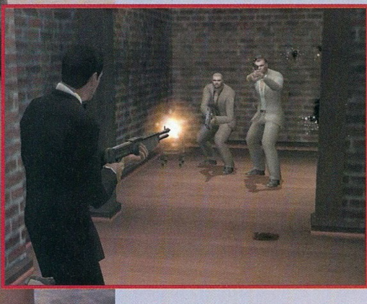


A történetet Bruce Fierstein vetette papírra, aki ezelőtt a GoldenEye-t és a Tomorrow Never Dies-t is kitalálta (ráadásul ő a felelős a Brosnan-korszak karaktereinek személyiségéért), tehát tényleg eredeti Bond-élményt kapunk.

A történet egészen az 1985-ös View to a Killig megy vissza, amelyben egy Max Zorin nevű őrült volt a legfőbb ellenfél. Ezt a szerepet most az ő egykori tanítványa, az ex-KGB-s Nikolai Diavolo tölti be. Mivel nem érzi jól magát a posztkommunista korszak burzsoá eszmék által megfertőzött világában, ezért úgy dönt, hogy egyszer és mindenkorra visszaforgatja az idő kerekét. Tervének megvalósítását a nanotechnológia felhasználásával képzeli el, mégpedig úgy, hogy e parányi robotok segítségével átveszi az uralmat a világ összes számítógépes rendszere fölött. Nos, ez az, amit nem hagyhatunk szó nélkül, így aztán megindul a négy földrészen keresztülhúzódó hajsza. Ebben fő segítőnk Serena St. Germaine geológus, illetőleg Mya Starling különleges ügynök lesznek, akik persze minden téren igyekeznek James kényelmét szolgálni...

Engem mindig érdekelt, hogy a 007-estől eltérő sorszámú ügynökök hogyan tengetik napjaikat, ezért aztán örültem, amikor azt a feladatot kaptam, hogy keressem meg 003-ast. Sajnos vele nem sokat beszélhetünk, mert Diavolo megöli – így aztán nem tudtam meg túl sokat róla.

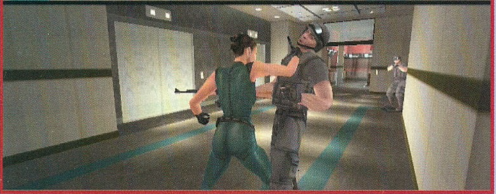


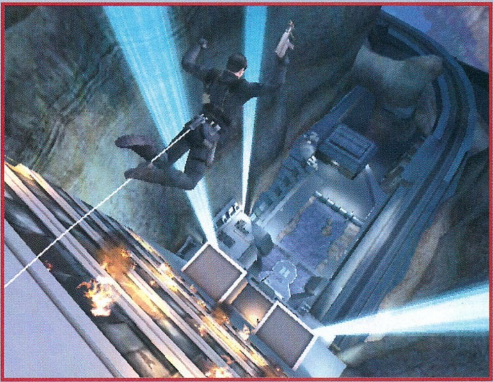


GYALOG, AUTÓBAN, HELIKOPTERREL

Az Everything or Nothing nem a megszokott FPS-nézetből játszódik, hanem kívülről látjuk derék hősünket. A játékmenet leginkább a Namco akciójátékára, a kill.switch-re







emlékeztet, itt is fontos lesz a lopakodás, a falhoz lapulás és a dobozok mögé rejtőzés. Ész nélkül előrerohanva nem sok esélyünk lesz; egész pontosan nulla. Érdemes mindenhol guggolva (L2) haladni, a sarkoknál a falhoz lapulva (R2) kilesni, nehogy váratlanul érjen minket, hogy egy fél hadosztály várakozik pár méternyire tőlünk. Ahhoz, hogy valakit eltaláljunk, az L1-gyel be kell fognunk, ilyenkor egy szép nagy célkereszt jelenik meg körülötte, melynek alapállapotban mindig a közepére célzunk. Ez azt jelenti, hogy ha az ellenfél egy fal mögül kihajolva lövöldözik (hát igen, nem csak mi vagyunk képesek erre), akkor nem tudjuk eltalálni. Ebben segít az a zseniális megoldás, hogy ha befogtunk valakit, akkor a jobb karral meghatározhatjuk, hogy a célkereszten belül hová célozzunk. Ha befogunk valakit, és egy picit feljebb toljuk a kart, akkor azonnal halálos fejlövést adunk le – persze ez főként az egyhelyben álló ellenfelekre igaz. De ezt a módszert kell alkalmazni a futó (kicsit elé kell célozni), vagy az említett, fal mögül támadó ellenfelekre is. Ez a megoldás nagyszerűen működik, nem lennék meglepve, ha sok átvenné ezt a félig automatikus, félig manuális módszert!

Ha minden kötél szakad, akkor Bond képes arra, hogy puszta kézzel védje meg magát. Már csak emiatt is nehéz lett volna belső nézetben tartani a játékot, hiszen úgy nem nagyon lehetett volna ezeket a részeket megvalósítani. Annak ellenére, hogy csak két gombunk van a bunyóra, rendkívül sok mozdulatot adhatunk elő, köszönhetően annak, hogy a környezettől is sok függ. Ha egy korlát mellett harcolunk, hősünk nem megüti, hanem átbillenti ellenfelét, ha egy asztal mellé keveredünk, akkor annak csapja neki egy egyszerű balhorog helyett. Elegancia mindenek felett! A kisebb tárgyakat – mint amilyen egy számítógép billentyűzete, vagy éppen egy borosüveg – felkaphatjuk, és ezzel adhatunk nagyobb meggyőzőerőt ökleinknek. Ez jól hangzik, viszont a végigjátszás során mindössze egyszer használtam ezt ki, akkor is csak azért, hogy a cikkben meg tudjam említeni.

Természetesen a gyalogos küldetések csak egy részét képezik az Everything or Nothingnek, nem maradhattak ki a népszerű járművezetős feladatok sem. Kezdjük a rosszal, hogy aztán nem is említsük többször: az a pálya, amikor helikopterrel kell kergetni Diavolo-t, az rendkívül ócska lett. Nincs baj az ötlettel, nincs baj a grafikával, viszont az irányítás teljesen tönkrevágja ezt a részt (főleg a végén, amikor három tornyot kell lebombázni). Szerencsére nem hosszú ez a szakasz, néhány perc alatt legyűrhetjük.

A többi dologgal viszont minden rendben van, rendkívül izgalmasak. Az első ilyen helyszínen például választhatunk, hogy egy terepmotorral vegyük e üldözőbe a vonatot, amin Diavolo túsza található, vagy éppen felturbózott Porsche Cayenne terepjárónkkal. Bármelyiket is választjuk, még a híd előtt el kell érnünk a szerelvényt – ha ez sikerül, akkor a járművünk ugyan szakadékba zuhan, viszont Bond rá valló lezserséggel az utolsó másodpercben felkapaszkodik a vasútra. Máskor meg New Orleans-ban kell felsépcizett álomautónkkal, egy Aston Martin Vanquish-sel elmenni a megadott címekre – minden békésen megy addig, amíg egy kihallgatott beszélgetést követően nem kell utolérnünk és megállítanunk egy limuzint. Ez egy őrületes hajsza a neonfényben úszó városban – és az egyik legjobb rész a játékban.



A játékban közel harminc küldetés kapott helyet, ám ez a szám csalóka lehet, hiszen egy adott feladat akár öt pályából is állhat. Például amikor Peruban kell megkeresnünk 003-ast, még nem is sejtjük, hogy ez mennyire összetett feladat: öt pályát kell teljesíteni. Egy vidéki reptérről indulunk Porsche terepjárónkban, és Serena-t kell elérnünk, aki egy közeli városka egyetlen hoteljében szállt meg. Ahhoz, hogy ide eljussunk, el kell kerülnünk a járőröket; létfontosságú, hogy használjuk ki Q-berhelte autónk speciális képességét, a láthatatlanná válást. A városban egy tüzijáték-gyárat is fel kell robbantanunk, hogy a hotelhez vezető úton blokádot alkotó autók elhagyják őrhelyüket. A találkozás után Serena elvezet minket 003-as legutóbbi tartózkodási helyére, egy platina-bányába. Itt már külső nézetes lövöldözős-lopakodós módon kell küzdenünk, valahogy fel kell jutnunk a felszínre. Ezt nem csak az ellenfelek nehezítik meg, hanem egy egész nagy labirintus is, amely ráadásul töksötét, így hőlátásunkra kell hagyatkozni. Fent már egyszerűbb a dolgunk, a Diavolo legényei által benépesített azték romokat kell bejárnunk, még végül be tudjuk robbantani a főbejáratot. Itt jön a negyedik pálya, ahol 003-as tragikusan hamar elhalálozik, de legalább előtte elmondja, hogy New Orleans-ban kell majd tovább nyomoznunk. Persze csak azután, hogy kijutottunk. Menekülésünk utolsó állomása egy szédítő zuhanás: egy kilométer magas szirtről kell Serena után vetnünk magunkat, és miközben tempózunk lefelé, figyelnünk kell arra, hogy kikerüljük a falból kiálló szirteket, sziklákat. Azonban vissza is kell jutnunk valahogy a repülőtérre – először egy tank lövészeként kell szétlőnünk minden ellenfelet (Serena vezet, ezért aztán többször is egész házakat dózerolunk le), majd egy versenymotor nyergében kell elérnünk az éppen felszálló repülőt. Ez volt tehát a perui kaland – öt pályára osztva, valós időben első alkalommal egy óra hosszat játszva.

EGY ÜGYNÖK FELSZERELÉSE

Bondhoz mindig éppoly szorosan hozzátartoztak a Q által fejlesztett mütyürök, spéci tárgyak, mint a lenge ruhákban pompázó csodanők. Az EON-ban kevesebb ilyen ketyeréhez lesz szerencsénk, mint a sorozat előző részeiben, ráadásul a legtöbb teljesen használhatatlan (például a pénzérme alakú különböző gránátok – sosem használtam őket). Van azonban két új találmány, melyek remekül illeszkednek a Bond-univerzumba, és jelentős kihatással vannak a játékmenetre is. Az első a robotpók (bár neve ellenére csak hat lába van), amellyel szűk folyosókat deríthetünk fel. Az említett perui kaland után már detonátorral is fel van szerelve, így nem csak körülnézésre lesz jó, de pusztításra is. További tápja, hogy az által felvett dolgokat mi azonnal megkapjuk – a platinabányában beóvakodhatunk vele egy raktárba, ahol rengeteg lőszert és életerőt (pontosabban páncélt) szedhetünk össze. Pókunkra vigyázni kell, mert nem elég, hogy az ellenfeleink szétlőhetik, de ha óvatlanul manőverezünk vele, akkor akár el is taposhatják.

A másik fontos újítás a rappel, amelyre nem találtam magyar szót. Lényegében arról van szó, hogy egy csáklyát akaszthatunk be a kiálló platformokba, amit két módon is használhatunk. Az első a falmászás: elő kell venni ezt a kampót kilövő pisztolyt, be kell célozni a megfelelő helyet (csak nyomogassuk az L1-et, ha használni













tudjuk, az azonnal jelzi), meghúzni a ravaszt, majd nekirohanni a falnak. Bond ilyenkor a függőleges felületeken is úgy tud felrohanni, mintha egy különlegesen képzett légy lenne. A lejutás még mókásabb, hiszen ilyenkor csak neki kell futni a szakadéknak vagy az épület szélének, hősünk automatikusan rögzíti a kötelet. A rappel használata remekül illeszkedik a játékba, ráadásul rendkívül látványos, ahogy egy felhőkarcoló tetejéről a mélységbe vetjük magunkat, James kicsit oldalra fordulva rögzíti a kötelet, és aztán már csak zuhanunk...

A fejlesztők tehát jól érezték, hogy mi kell a népnek, mindössze egyetlen dologgal nem tudtam mit kezdeni, és ez az úgynevezett Bond-Sense. Ez lényegében abból áll, hogy a játék lelassul, a kép kékes árnyalatot kap, és elvileg ezzel olyan dolgokat láthatunk, amiket normál látással nem. Hogy ezzel pontosan mit akartak a fejlesztők, azt nem tudom, de az biztos, hogy ennek egyszer sem láttam hasznát...

Minden pályát három nehézségi szinten próbálhatunk ki. A könnyű fokozatot senkinek sem ajánlom, mert így sok feladatból maradunk ki. Az Agent-fokozat felel meg a normál módnak, érdemes először így végigjátszani a pályákat. Aztán, ha ez megvolt, akkor jöhet a 00 Agent, vagyis a nehéz szint, ahol az ellenfelek erősebbek és jobban tudnak célozni. Eredményünktől függően kapunk bizonyítványt a pályák végén, a bronz osztályzattól az aranyig. Az eredménybe olyan dolgok számítanak bele, mint a felhasznált idő, a kinyírt ellenfelek száma, vagy éppen a pontosság – az Agent fokozat másfélszeres, a 00 Agent pedig kétszeres szorzót jelent, már csak ezért sem éri meg könnyű szinten nyomni. Ha valahol arany besorolást kaptunk, akkor már nincs messze a platina érdemérem sem. Ehhez mindössze nehéz fokozaton kell végigvinni a pályát, majd még egyszer – de másodszorra már úgy, hogy egy extra követelményt is be kell tartani – például nem szabad túl sokszor megsérülni. Az arany osztályzatok után jár jutalom, néha csak egy-egy kép, másszor pedig megerősödik valamelyik fegyverünk. A platinaérmék viszont cheateket hoznak a konyhára, például megnyithatjuk a legendás aranypisztolyt.

A jó bizonyítvány eléréséhez szinte nélkülözhetetlen, hogy az igazi Bondra emlékeztető trükkös, pimasz manővereket adjunk elő. Egyszer például egy bárpult mögé szorulva kell megküzdenünk egy rakat verőlegénnyel. Le is lőhetjük őket, de elegánsabb – és gyorsabb – megoldás, ha rájuk eresztjük az álmennyezetet. Egy másik alkalommal egy szórakozóhelyre kell bejutnunk, és ha egy nyitott ablakon „rappelezünk be", akkor bent találhatunk egy tüzes menyecskét, akit megmasszírozhatunk; sajnos hosszas időtöltésre nincs lehetőség, de a cirógatás azért megér egy Bond-ikont.

SÁRMOS FICKÓ

Már említettem, hogy a karakterek milyen jól néznek ki a játékban, de ezt nem megszorítóan kell értelmezni: lényegében az egész játék nagyon szép. Némelyik pálya különösen látványos, nekem leginkább a zuhanós rész tetszett eszeveszett tempója és újdonsága miatt, de New Orleans is versenyben van ezért a címért. A képfrissítéssel viszont már voltak kisebb problémáim: a Need for Speedek alkotói által készített vezetős részek ugyan rendkívül gyorsak, viszont a gyalogos missziók néhol szaggatnak (főleg a füstöt, és számomra meglepő módon a hőlátást nem bírja a gép). A zenék jórészt az ismerős dallamok kicsit átírt verziói, úgyhogy ezekkel sincs gond; a szinkronhangok pedig jobbak nem is lehetnének. A tesztelhető, de még nem végleges verziónkban ugyan volt opció a szélesvásznú megjelenítés bekapcsolására, de a valóságban ez nem működött; gondolom ezt az „apró" hibát kiküszöbölik a végleges verzióban.

A külső nézetet használó játékoknál általában a kamera sok gondot tud okozni. Szerencsére az Everything or Nothing készítői nem fecsérelték el a három hónapos haladékot (eredetileg novemberben jelent volna meg az EON), mint azt egy interjúban olvastam, ezen idő nagyrészt ennek finomításával telt el (no meg az online-mód kikalapálásával). Legtöbbször pont a tökéletes szögből mutatja az eseményeket, ha egy falhoz lapulunk, automatikusan áll be a legmegfelelőbb irányba. Ilyen téren tehát dicséret illeti a készítőket. Sőt, megpróbáltak azok kedvére is tenni, akik a többjátékos-módokért rajonganak. Tíz, direkt erre a célra elkészített kooperatív-pályán lehet szerencsét próbálni. Az összeset nem próbáltam ki, de amelyiket megnéztem, az tetszett. Egymást fedezve, tényleg együttműködve kell ezeken a pályákon előre haladni. Van deathmatch mód is, akár négy fő részére, viszont ennek semmi értelmét nem láttam – sem a hangulat, sem ez a félig-meddig lopakodásra kidolgozott játékmenet nem megfelelő az ilyen agyatlan gyilkoláshoz.

A legidegesítőbb dolog a játékban tulajdonképpen egy apróság – mégis minden alkalommal beidegesedtem rajta. Az állásmentésről van szó, amit botrányosan oldottak meg: hat kattintás és fél perc szükséges hozzá minden egyes alkalommal. Ráadásul nem lehet csak úgy nyomogatni az X-et, mert alapból az az opció van kiválasztva, hogy nem írjuk felül a régi mentésünket. Nem értem, hogy miért nem lehetett berakni egy automata mentést, nem lehet olyan nehéz, hiszen minden más játékban sikerült!

Az Everything or Nothing sokkal jobb lett, mint azt bárki várta volna. Még nem volt olyan játék, amely ennyire hasonlított volna egy Bond-filmhez. Minden együtt van: ideillő sztori, gyönyörű lányok, gyors kocsik, egzotikus helyszínek. Ráadásul a külső nézetes játékmenet is nagyon jól sült el – a verekedés, a fantasztikus célzási rendszer, a rappel használata mind-mind elvarázsolt. Ehhez már csak rendkívül változatos küldetések kellettek, no meg egy magas szintű csomagolás, ami magában foglalja a lenyűgöző introt és a színészek megjelenését, megszólalását. Ki kell mondanunk: ez az eddigi legjobb Bond-játék! Az EA ezúttal – szinte – hiba nélkül teljesítette küldetését.

Grath



MARTIN BELESZÓL!

Eddig nem vittem túlzásba a Bond-játékokat (nem nagyon érdekelt a dolog, mindig találtam náluk jobbat), mégis jól ismerem őket, mert mindig volt valaki a közelemben, aki kiselőadást tartott róluk. Ahogy Grath mondja: volt köztük ilyen is, meg olyan is. Ezt az újat viszont eléggé „szétteszteltem" – a cikk negyedik oldalán olvasható történésből kifolyólag –, és azt kell mondjam, ez végre nekem is tetszett. Mégpedig egy fontos dolog miatt: ez a game szórakoztató. Olyan, mint egy jól megrakott hidegtál. Ebből is csipegetsz, abból is csipegetsz, tulajdonképpen csak kis falatokat eszel, mégis jóllaksz a végére, és nem is fekszi meg a gyomrod.

JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

ELECTRONIC ARTS

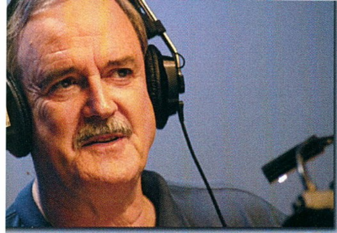
MÁS VERZIÓ: X, GBA, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1–4 Játékos
memóriakártya 8mb (49KB)
analóg irányító (dual shock), on-line

✔ ez a 22. james bond film!
✕ lehetett volna hosszabb

9 pont

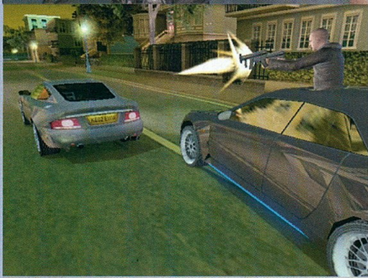













JC0510





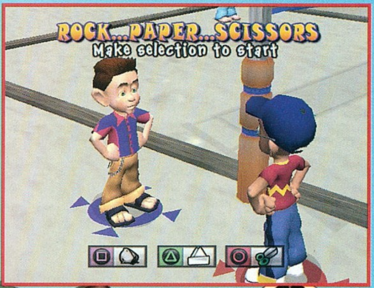
AZ ÉN UTCÁM, AZ ÉN KIRÁLYSÁGOM











A **My Street** már nem igazán tartozik a friss játékok közé, hiszen először a 2002-es E3-on került bemutatásra, és az európai verzió is már az elmúlt éve elején, pontosan március 9-én, Nőnap után került a boltokba. Sokáig ott porosodott a Márti fiókja mélyén a cucc, aztán most valahogy, amikor berendszereztem neki az összes DVD-jét előkerült, és „akkor már miért is ne kerüljön be az újságba?" címszóval végül bekerült az újságba is. A remekmű egy oldalas létjogosultsága egyébként igencsak megkérdőjelezhető, hiszen egy elég egyszerű, néhány mini-játékot tartalmazó, online opciós, sztori móddal ellátott korongról van szó, ami érezhetően a fiatalabb korosztálynak készült; no, de ne szaladjunk annyira előre. Említettem az előbb, hogy van a játéknak egy történetes módja is, ahol nagyon jópofa módon kreálhatunk maguknak egy kisgyerekre hasonlító kreatúrát, az előre letárolt testrészekből és ruhadarabokból. A dolog elég vicces, mivel igen fura kinézetű poncsós, mezítlábas, kisszoknyás csuklyás gyermeket is összehozhatunk, akivel kinézete alapján az életben szerintem nem sokan barátkoznának, márpedig a sztori fő mozgatórugója az, hogy új barátokat szerezzünk. Ennek oka pediglen az, hogy kis családunk új házba költözött, a környéken egyelőre nem ismer minket senki, és ha az iskolakezdésig nem sikerül a beilleszkedésünk, akkor bizony elég sanyarú sorsunk lesz a hátralévő életünkben, ami nem vicc: a játéknak van ugyanis egy rossz befejezése is (ha nem sikerül augusztus 24-ig teljesíteni a mini-játékokat), ahol rendesen megszívatnak minket a suliban. A sztori mód kipörgetésére egyébként nagyjából három hetünk lesz, minden reggel tízkor kitesz minket a gép a házunk elé az utcára, és elkezdhetünk kolbászolni a környéken, új barátok után kutatva. Azt persze nem árt tudni, hogy édesanyánk egyfajta távollátással, vagy radarérzékkel rendelkezik, hiszen, ha túl messzire kóricálnánk, bizony rendesen ránk pirít, és már fordulhatunk is vissza, ugyanez igaz az esti lefekvésekre is. Este nyolc előtt még kedvesen kikiabál nekünk, ha azonban cseszünk hazamenni, egyre erőteljesebb hangnemben intézi hozzánk „az azonnal hazajössz, vagy véresre verem a szíjjal a s*gged, te büdös kölök" – frázist, ami rendszerint harmadik alkalommal hatni szokott, mivel virtuális énünk ijedten szalad haza, és rögtön bevágja a szunyát egészen reggel tízig. Egyébként a kis kulipintyónkba napközben is bármikor bemehetünk, alhatunk, illetve menthetünk is. Az idő múlása egyébként a környezetünkre is kihatással van, hiszen a boltnak is adott a nyitvatartási ideje, illetve mindenki más is bizonyos időbeosztás szerint él, példának okáért senki ajtaján nem érdemes este hat után kopogtatni (Háromszög), mivel ez idő tájt az esti szürkületben, már egyik lelkiismeretes szülő sem engedi ki a gyermekeit játszani („hallod Alex, ásd ki azt a szerencsétlen macskát a homokozóból és azonnal BEFELÉ!" ;). A kis barátaink, akik egyébként a szomszédos házak lakói, általában mindig ugyanakkor, ugyanazt csinálják, olyan nagyon keresgélni tehát nem kell őket, hiszen aki egyik nap délelőttjén a játszótéren van, azt mindig ott találjuk. Beszélgetni velük a Háromszöggel tudunk, de legtöbb esetben csak ránk zúdítják a kamaszkori problémáikat, amiket nekünk kell orvosolnunk. Ezt legtöbbször csak úgy tudjuk, ha rendelkezünk egy bizonyos tárggyal. Cuccokat szerezhetünk is, de még egyszerűbb, ha felkeressünk a helyi játékboltot, ahol – amennyiben a malacperselyünk engedi – beruházunk néhány elengedhetetlen kellékre. Ilyenek például az üveggolyók, vagy a távirányítós RC kisautó. A cuccaink között a tárgylistában (Invertory) tudunk válogatni, majd amire épp szükségünk van, azt aktiválhatjuk is, ekkor megjelenik a képernyő jobb felső sarkában. Ha így diskurálunk valakivel, rögtön megváltozik a kapcsolatunk. Ha mondjuk üveggolyóval a zsebünkben zargatjuk a női gondokkal küszködő kiscsajt, rögtön elfelejti, hogy rossz napja van, és meginvitál minket egy kis négyes üveggolyó partira. (Itt jegyezném meg, hogy anno nekem is voltak ilyen csocsi kis üveggolyóim, amíg az egyik kicsit le nem nyeltem. Aznap a többit elvitte a cica, és nem is láttam többé őket...)

A játékban egyébként hét különböző mini-játékot találunk: a már említett üveggolyózáson túl akár röplabdázhatunk is (ha visszahozzuk a kis színes bőrű csajszi labdáját), vagy részt vehetünk a rádió távirányítású autók versenyén is. A történet befejezésével egyébként sokat nem nyerünk, mindössze új, csontvázas és robot testrészeket kapunk az „edit" menüpontban. Míg sztori módban mindössze gépi ellenfelek ellen ügyeskedhetünk, addig egy másik játékmódban lehetőségünk van további három emberi ellenfelet is aktiválni, az összes játékot ugyanis akár négyen is tudjuk nyomatni. Érdemes egyébként itt elolvasni a szabályokat, és begyakorolni mindet, mivel a sztoriban minden egyes játék legalább egy napot elvesz az össz' időnkből.

Érdekes, hogy a játék tartalmaz egy online menüpontot is, bár én nagyon kevés esélyt látok arra, hogy valaki csak ezzel a cuccal fog más emberi ellenfél ellen a neten nyomulni, mikor annyira sok, ennél jóval színvonalasabb online játék is van a piacon. Már csak azért is, mert a mini-játékok mindegyike nem éri el azt a szintet, ami az óvodásokon és kisiskolásokon túlmenően valakit is megmozgatna, és lekötné az embert: egyszerűek és hamar megunhatóak, ráadásul a számúk is elég korlátozott. Hiszen amíg egy Mario Party-ban megszámlálhatatlanul sok van, itt mindössze hét darab fért fel a DVD-re, ami édeskevés. A játék grafikailag is nagyon a középmezőny alján teljesít, és nálam is csak néhány poénosabb megoldás, beszólás mentette meg attól, hogy ne rosszabb értékelést kapjon. Összességében: elég gáz.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



MARTIN BELESZÓL!

Ez gondolom egy Sims akart lenni kisgyerekeknek. Szerintem kisgyerekeknek inkább vegyenek plüssmacit, babát, vagy műanyag katonát, de ha mindenképpen a PS2 elé akarják ültetni, akkor inkább Crash Bandicootot...

MY STREET

SCEE

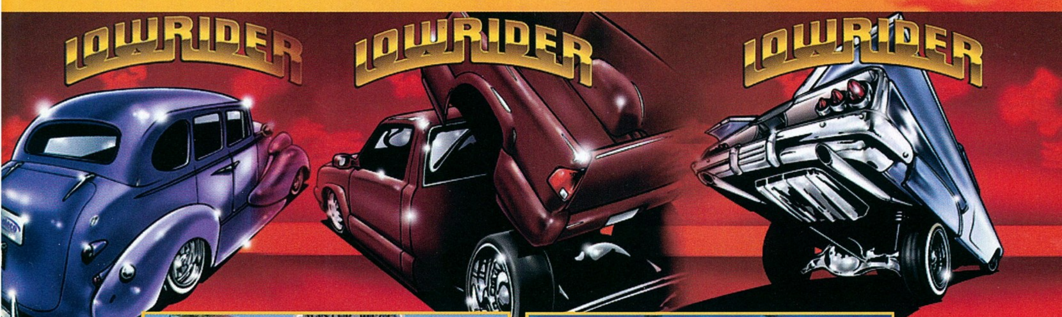
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

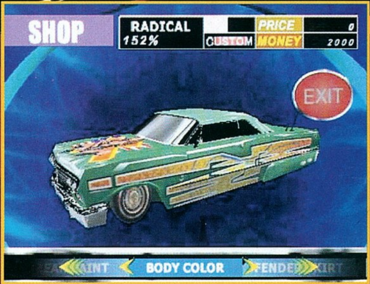
1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (112KB)
analóg irányító (dual shock), online

✔ egy-két poén
✕ rövid, unalmas, kevés, egyszerű

3.5 pont







A **Lowrider**rel már nem először találkozom, hiszen a japáni megjelenés után szinte azonnal volt szerencsém kipróbálni a game-et. Akkor csak épp, hogy belepillantottam, most viszont, már kénytelen voltam huzamosabb időt eltölteni vele, hiszen cikket kellet róla írnom.

Annak ellenére, hogy a Lowrider abszolút nem lesz az év játéka egyik kategóriába sem (bár citromdíjra sem pályázhat), egész kellemesen elszórakoztam vele néhány óráig. A Lowrider egyébként egy autós játék, mégsem fogunk benne egy másodpercet sem vezetni. Hogy ez miként lehetséges? Mindjárt elmagyarázom. Gondolom mindannyian láttatok már olyan RAP klipet valamelyik zenecsatornán, amikben időközönként fel-feltünedeznek tuningolt kocsik, amik úgy pattognak, mint a nikkelbolha. A Lowrider főszereplői is ehhez hasonló autók, csak kicsit komolyabb kivitelben, ugyanis leginkább Japánban és Amerikában hatalmas kultusza van ennek a műfajnak; elég, ha csak a bevezető videót megtekinti a leendő játékos. Lehetőségünk van külön-külön is kipróbálni a versenyfajtákat (Arcade Kings), és egy kis gyakorlás után nekiállni a sztorisfeladatos résznek (Golden Days). Az elnevezéseknek egyébként biztos van valami jelentésük is, de mivel nem vágom a témát, így azt sem tudom, miért pont Lowrider lett a játék címe. **(Értelemszerüen azért, mert ezeket az agyonültetett verdákat „lowridereknek” hívják „szaknyelven”. Martin)**



A lényeg azonban, hogy advencsörben az elején először is kocsit kell magunknak vásárolni. A választék elég szegényes (asszem' három járgány közül választhatunk) és elég lepusztult is, az egyiknek mintha még egy kétdekás üveg is kiállna a szélvédőjén, fejjel belefúródva a kesztyűtartóba. **(Egyik hajnalban engem is ébresztett a szomszéd, 4-kor, hogy egy kalinkás vodkásüveget kurták a hátsó szélvédőmbe. De finom. Belefúródva a kalaptartóba. Martin)** Ha megvan a csocsi kocsi, a garázsban találjuk magunkat, ahol menthetünk, kiléphetünk, benézhetünk a bó'tba, illetve mehetünk versenyezni is (GO!). Mivel a játék elején anyagi helyzetünk igencsak korlátozott, talán el kellene menni pénzt keresni egy kicsit. A játék során több városba is eljutunk majd, én négyet nyomtam majdnem végig, de a szisztéma mindenhol ugyanaz volt. Mivel teljesen kezdő amatőr gecák vagyunk, először is toboroznunk kell magunknak egy kisebb rajongótábort, ezt mindig a „Street” feliratú ikonnál tehetjük meg. Ezek a pályák nagyban különböznek a későbbi versenyektől, hiszen egy gyalogosokkal tömött utcán kell végigszambázni, és közben teljesíteni a kéréseiket, amik a kis szövegbuborékokban jelennek meg a fejük felett. Aki elégedett, annak a kis szimbolikus képe fehérről pirosra színeződik; ne aggódjunk, ha valakit nem tudnánk maradéktalanul kielégíteni, akárhány alkalommal újrapróbálhatjuk. Ha begyűjtöttük az alanyt, általában akkor indulhatunk a valódi versenyeken, amiből két fajtával találkoztam a történet során.

A Hop az egyszerűbbik, hiszen itt a lényeg azon van, hogy minél magasabbra ugrassuk a kocsi elejét – az nyer, aki egy perc alatt a jobb eredményt tudja felmutatni. Egyébként itt mintha elég csaló lenne a játék, hiába volt ugyanis tökéletes verdám, a maximális álomhatárt, a 100 inch-et egyszer sem tudtam elérni, pedig néha a kijelző simán a 98 felett állt meg. Brühühü... A Dance ehhez hasonló, csak itt többféle mutatványt kell egy más után produkálni: először mondjuk a kocsi elejét kell emelgetni, aztán a hátulját, majd mind a négy kereket, stb. Ha mindkettőt megnyertük (aranyat kaptunk), jöhet a helyszín fő attrakciója (Event), ahol egymás után három ellenfelet kell leverni, hasonlóan a Dancehez, többféle feladatban kell egymás után vitézkednünk. Az irányítás egyébként rém egyszerű: a Háromszöggel a kocsi orrát, az X-szel a hátulját, a Négyzettel és a Körrel az oldalait emelgethetjük. A blokkokkal forgathatjuk, pattogtathatjuk a kocsit, illetve, ha már megvásároltuk a speciális alkatrészeket, szintén a blokkokkal tudjuk felnyitni a motorháztetőt és a csomagtartót, forgatni pedig a jobb analóg karral tudjuk őket (ami igazi kontrollergyilkos megoldás!).



Az igazi nehézség a komboknál, illetve a „szabadstílusnál” kezdődik, hiszen a játék valójában egy nagyon komoly ügyességi cucc, ahol leginkább a ritmusérzékünkre lesz szükségünk, hiszen nagy ugrást, bonyolultabb mutatványt csak akkor tudunk produkálni, ha a megfelelő időben nyomjuk le a gombokat (a nyúlugrást például mindig sikerült elbénáznom). Egyébként az irányítás, mint már mondottam rém egyszerű, és hamar bele lehet tanulni, ez önmagában viszont mégsem a győzelemhez! Ahhoz hogy sikeresek legyünk, a verdánkkal is foglalkoznunk kell. Tuningolni a versenyek díjazásából tudunk, csak meg kell látogatnunk a boltot, ahol az alkatrészek széles választékával találkozunk: szám szerint tizennyolc ponton nyúlhatunk bele a kocsinkba. Ezek közül talán legfontosabb a hidraulika, a motor és az aksik, de ha egy tökéletes kocsit akarunk (nekem most 300%-os a kicsikém!), mindenből a legdrágábbat kell megvennünk, ugyanis a matricázáson és a festésen kívül szinte minden beleszámít a tulajdonságaiba. Egyébként a legtöbb cuccból van arany és ezüst verzió is: az arany természetesen a legpöpecebb, és a legjobban néz ki, viszont a maratoni versenyeknél érdemesebb inkább az ezüstöt használni, mert úgy vettem észre, azok mintha tartósabbak lennének – a kocsik ugyanis sérülnek verseny közben, és egy hosszú menet végére bizony beadhatja a kulcsot a verda.

A játék egyébként csoda, hogy a kettes gépre jelent meg, hiszen elég csúnyácska, egyszerűek a járgányok. A versenyek „egyképernyősök”, a nézők kétdimenziósak, és nagyon nem is törődtek azzal, hogy ezt elrejtsék. Hamar meg is unható, én is azért hagytam abba az East Side-on, mert már nem volt, mi motiváljon). Ami pozitív, az a dinamikus operatőr, aki mindig a látványosabb autóra közelít/fordul rá; az, hogy a változtatások valóban meglátszódnak a kocsin, és maga a témaválasztás, hiszen ilyen játékkal eddig még nem nagyon találkozhattunk. Az is igaz persze, hogy maga a játék és a műfaj is elég szűk rétegnek szól: ha sosem próbálod ki, akkor sem fogsz semmiről lemaradni.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Most mondhatnám, hogy csak azért érdemes megvenni ezt a játékot, hogy megnézd az elején a videókat; de nem mondom, mert gondolom kevesen vannak köztetek olyanok, akik tombolán nyerték a zsebpénzüket. Marha érdekes, unikum kis stuff ez, én kifejezetten jól mulattam vele, de azért tizenakárhányezer pénzt nem adnék ki érte. De ha jó olcsón adják valahol, és már unod tucatstuffokat, beruházhatsz rá...

LOWRIDER

JALECO

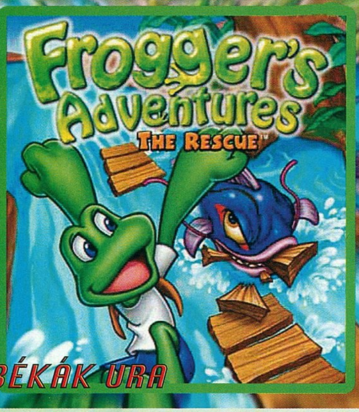
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (78KB)
analóg irányító (dual shock)

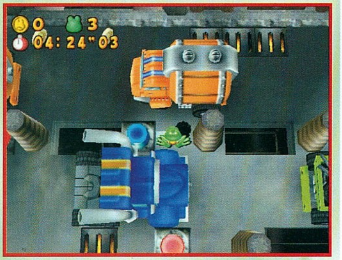
✔ érdekes téma, jó megvalósítása
× hamar megunható

5.5 pont



A BÉKÁK URA

Bevallom, némileg szkeptikusan tettem be a gépbe a kb. századik Frogger stuffot, a **The Rescue**-t. A '83-ban megjelent eredeti játék egy nagyszerű és igen jó alkotás volt a maga idejében. Tudjátok, ez volt az az anyag, melyben egy békával kellett átmennünk a forgalmas úton úgy, hogy nem ütnek el bennünket. Patinás mű lett! Azonban mióta a Konami elkezdte az újrafeldolgozások kiadását, ez a patina inkább kopni kezdett, mint megvastagodott volna. A rengeteg igénytelen feldolgozás sokat ártott a játéknak. Most azonban, ha a régi hírnév nem is állhat vissza, de egy meglehetősen jó Frogger anyaggal lepett meg minket a japán cég! A sztori szerint Frogger barátnőjét elrabolják, így hősünk kénytelen neki vágni a kiszabadító akciónak. Mindezt a Story Mode-ban élhetjük át. Idáig egy buta platformjátékra is gondolhatnánk, de az új Frogger egyáltalán nem ilyen. Leginkább a „logikai platformjáték" a legjobb meghatározás a stílusára. A 3D-s hatású pályákon ugyanis rengeteget kell gondolkodni, agyalni a továbbjutást illetően. Sokszor komoly agymunkát okoz, hogy merre menjünk tovább anélkül, hogy elhaláloznánk. A cél persze, hogy elérd a szintek végét. Természetesen barátnőnk megmentése nem két perc lesz, nagyon sok pályán keresztül vezet az út. A program meglehetősen nehézre sikeredett, így csak azoknak ajánlom, akik kedvelik a komolyabb, érettebb anyagokat, és nem riadnak vissza egy kis agytornától. Nézegetve a pályákat ügyesség sem nagyon kell hozzá (csak bizonyos helyekhez), inkább csak kombinációs készség. A program leginkább a Kuri Kuri Mix-re emlékeztet, persze inkább csak nagyvonalakban, és nem olyan „debil". A játék másik pontja a Challenge, mely egy kicsit a régi Froggerre hajaz, de itt nem a közúton kell csatangolnunk. Hasonló a Story módhoz, de ugye itt nincs történet és a pályák is más felépítésűek. Gyakorlásra ez a mód nagyszerű. A grafikába sem igazán lehet belekötni. Sőt, azt hiszem teljesen rendben van az anyag, néha kifejezetten szépnek találtam. A zenék pedig amolyan „froggeres" stílusúak, a hangulathoz pont passzolnak. Kifejezetten a Frogger rajongóknak egy Gallery mód is van a játékban, ahol képeket lehet gyűjtögetni. Minél többet csinálsz meg a programból annál több rajzot és fotót kapsz.



Bár a Frogger: The Rescue-t én nem ajánlanám mindenkinek, mégis az utóbbi évek legszínvonalasabb Frogger anyaga. Minden olyan játékos megszerezheti, aki bukik a gondolkodtató, nem könnyű platformokra. Mások számára azonban – főleg hosszútávra – kicsit unalmas lehet sok logikai/ügyességi feladat. Viszont akinek bejön az anyag ,az jó néhány órára talál magának elfoglaltságot!

Veres Miki



FROGGER'S ADVENTURES THE RESCUE

KONAMI

MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (110KB)
analóg irányító (dual shock), ds

✔ nem kevés agymunkát igényel
✕ néha túlzottan sokat is...

6.5 pont



TAPSI HAPSI ÉS BARÁTAI

Jó pár évvel ezelőtt nagyon kedveltem a Warner Bros rajzfilmhősöket. Voltak sorozatok, melyeket csíptem, másokat nem annyira. Tapsi Hapsit mindig is bírtam, de kedveltem Duffy kacsát is. Emlékszem, még egész estés (rajz)film is készült a főszereplésükkel. Aztán ahogy lenni szokott, kicsit idősebb lettem és kinőttem ebből is – bár ha elkapok egy-egy részt, akkor most is megnézem a TV-ben. Éppen ezért volt kellemes élmény játszani a legújabb WB játékkal, a Looney Tunes: Back in Actionnel. Ha nem csalódom, akkor nem rég futott a moziban egy film, mely apropóján született ez az anyag. A filmes játékfeldolgozásokat ugyan sose szerettem, de ez a stuff meglepően jó lett! Igaz szemmel láthatólag kisebb gyerekeknek készült, és talán pont ezért tetszett. :) Egy egyszerű platformjátékot képzelj el, melyben mindenféle játékos, és éppen ezért igen egyszerű és aranyos feladatokat kell teljesíteni. Játék közben a különböző WB szereplőkkel lehetsz, azaz akár Tasi vagy Duffy bőrébe is belebújhatsz.



Én nagyon élveztem a játékot mert hangulatos és nincsen túlbonyolítva. Felszabadultan gyűjtögettem a pénzérméket (bizonyos mennyiség után élet jár), és nagyokat kurjongattam, mikor összefutottam egy-egy ismerős WB hőssel. Közben kiderült, hogy a kezelés is kellemes, persze az ellenfelekre ügyelni kell, de hát emiatt van nálunk egy hatalmas kalapács, amivel bárkit elnáspángolhatunk – akár békésen mászkáló civileket is. Szóval éppen a WB világ egyik városában önfeledten szaladgáltam, amikor egyszer csak szembe jön velem egy ismerős fazon. Lassú mozgás, görnyedt hát, ráncos kicsit beesett arc és kerek szemüveg a fején. Hatalmasat kiáltottam, és mint az őrült rohantam felé, hogy bosszút álljak. Az említett személy nem volt más, mint a Nagymama a Szilveszter és Csőrikéből, aki a kiállhatatlan madár mellett a legjobban szívatta az ártatlan cicust. Mondanom sem kell, hogy a kalapáccsal agyba-főbe vertem, ezzel egyik gyerekkori álmomat váltva valóra! :D **(Na, most betöltöm a játékot és sz*rrá verem én is a Nagymamát, de azt a vízfejű szemétláda Csőrikét is kinyuvasztom, az biztos! Martin)** A GTA féle gyilkolászás ehhez képest semmi nem volt! :) Komolyra fordítva a szót: a játékmenet rendkívül egyszerű, senki ne számítson bonyolult dolgokra. A grafikája viszont nagyon szép! Ugyan nem cel-shaded, de ennek ellenére gyönyörű rajzfilmes hatást és hangulatot kelt. Minden helyszín és szereplő olyan, mintha valamelyik filmből lépett volna ki. A zenékről ugyanezt lehet elmondani. Aki a komolyabb platform stuffra vágyik, az természetesen felejtse el ezt az anyagot (PS2-őn már találhat mindenki ilyet), hisz biztos elégedetlen lesz vele – ők akár még 1.5-2 pontot is levonhatnak az értékelésből. Viszont aki könnyed és egyszerű szórakozásra vágyik, mindenképpen nekifoghat, főleg, ha szabadjára tudja engedni gyermeki énjét. Én megkedveltem és ajánlom minden gyermeknek és hasonló lelkületű felnőttnek is.

Veres Miki



LOONEY TUNES: BACK IN ACTION

EA / WARNER BROS.

MÁS VERZIÓ: GC, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (146KB)
analóg irányító (dual shock), ds

✔ kellemes és könnyed platform
✕ csak kisebbeknek

7 pont

A KOEI SAGA





Igazán nem akarok cinikus lenne, de fel kell tennem a kérdést a Tisztelt Koei cégnek, hogy egy rókát vajon hányszor lehet megnyúzni? Valószínű számtalanszor, csak hogy a nyúzás mennyisége egyenesen arányos a szőrme minőségének romlásával. A Koei cég Dynasty sorozata tipikus példázat annak a folyamatnak, mely egy végtelenre nyújtott sorozat ellaposodását prezentálja. Adva van egy szimpatikus cég, mely színvonalas és igazán kiváló játékokat készít(ett). Megcsinálta a fantasztikus DW2-őt, majd fél évente neki állt újabbnál újabb részeket kiadni, melyek csak minimálisan különböztek az eredetitől. A most megjelent DW4: Xtreme Legends nem más, mint egy minimális mértékben felújított DW4. Vannak benne ugyan újítások, de hát kérdés: ki az aki megveszi ezt a részt? Ki az, aki fél évente kiad 16 ezer forintot egy játékra, melyben mindig ugyanazt kapja, csak épp új dobozban, némi apró újítással? Talán csak az elvakult rajongók, akik odáig vannak valamennyi részért.

Igen ez a rész nekik készült, nem vitás. Ami magát a DW 4: XL-t illeti, nem sok új dologról tudok beszámolni. Nagyjából annyi az újítás, mint amennyi anno a DW3: Xtreme Legends-ben volt. Így aki hosszabb tesztre vágyik, az olvassa el Böjtös kolléga tesztjét a 61-es Konzolban. Na, persze apróbb újítások azért akadnak, bár ez nem feledteti, hogy a játék csak egy kiegészítő lemez – így természetesen a 4. részből a mentett állás is használható. Nézzük milyen apróságokkal toldották meg a programot. Először is van egy úgynevezett Xtreme mód, mellyel újabb érdekes küldetéseket csinálhatsz meg. Itt természetesen gyűjthetsz fegyvereket is, sőt lehet cuccokat is venni, igaz csak Xtreme módban. Bevásárolni érdemes is, persze ehhez pénz kell, amit akció közben szerezhetsz.



Bár hiába fanyalgok, ez az anyag a megszállott rajongóknak biztosan tetszeni fog. Elég sok benne a lehetőség, hangulatos is, az ellaposodást és a kevés újítást úgyse fogják sokan észrevenni. A hibák a szokásosak. Nevetségesnek tartom, hogy hiába mennek a nagy csaták, csak mi vagyunk aktívak. A többi szövetséges katona miért nem vesz részt kicsit mozgékonyabban az akcióban? Hiába vagyunk több százan a pályán, mégis egyedül érezhetjük magunkat, rajtunk múlik a csata sorsa. A grafika egyébként közepes, bár mindenképp látványos, elismerésre méltó, hogy nem lassul be. A zenék érdekesek, rockos, metálos hangulatúak, az ókori környezet ellenére passzolnak a játékba. Mielőtt az anyag rajongóinak a haragját magamra vonnám elmondom, hogy a sorozat nekem mindig is tetszett, és most is élveztem az ezernyi kaszabolást (Cao Cao rulez!), csak szerintem sokkal több újdonságra lenne szükség, hogy felfrissüljön a sorozat. Harcolhatna mindenki, és igazán elhelyezhetnék már egy másik történelmi korszakba a játékot (lásd a DT2 cikket) – nem beszélve a vér hiányáról. Különben nincs baj vele, ha rajongó vagy megszerezeted (vagy ha esetleg még soha nem próbáltad a sorozatot), de ha már a 4. rész sem jött be, ezt is kerüld el.

Veres Miki

DYNASTY WARRIORS 4: XTREME LEGENDS

KOEI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

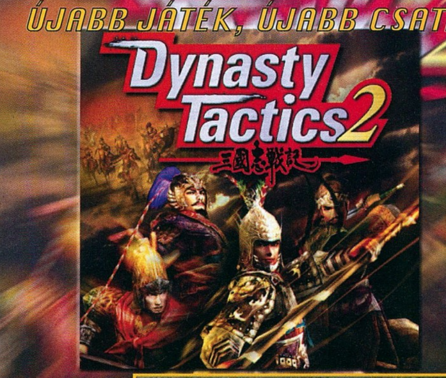
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (150KB)
analóg irányító (dual shock), ds

✔ rajongók biztos kedvelni fogják, nekik + 2 pont
× semmi próbálkozás a korábbi hibák korrigálására

7.5 pont

ÚJABB JÁTÉK, ÚJABB CSATÁK





Komolyan mondom, a Koei cégnél rendkívül sok optimista ember dolgozhat. Kiadni 17 darab játékot úgy, hogy annak mindegyikének ugyanaz az alaptörténete, meglehetősen optimista hozzáállásra enged következtetni. Hisz bizonyára azt hiszik, az emberek nem fogják megunni, hogy mindig ugyanaz a történeti háttere van a Koei anyagoknak. Félreértés ne essék, nálam jobban senki sem szereti, ha egy játéknak történelmi gyökerei vannak, de azért túlzásokba sem kéne esni. A kínai és a japán, tehát a távol-keleti történelem igencsak összetett és érdekes ahhoz, hogy más korszakokat is megjátékosítsanak belőle. De nem. A Koei leragadt a Kr.u. 184-220 közötti korszakon, azaz a Han császárok hanyatlásánál és Kína három részre szakadásánál. Ez még az első néhány játéknál még érdekes volt, de most a szám szerint 17.-nél (megszámoltam, ott van a Romance sorozat, a Kessen 2, Dynasty sorozatok stb.), már kezd egy kicsit fárasztó lenni. Ebben a saga-ban rendkívül érdekes ötletnek mutatkozott a Dynasty Tactics, ami egyfajta keveréke volt a Romance által képviselt stratégiai és Dynasty által megvalósított akció vonalnak. Csakhogy aki a Romance-ot szerette, annak a stuff nem volt eléggé összetett, kidolgozott, hiába volt szép 3D-s grafikája. A Dynasty rajongók számára pedig az anyag nem volt kellően pörgő, akció dús. Szerintem a játék két szék között a padlóra esett, nem elégítette ki egyik tábor igényeit sem. Nem lett egy rossz stratégiai anyag, sőt a harcok táblás jellege miatt még kellemes is volt, de a Romence VII után ez kevésnek számított. …és számít most is, mert sajnos a helyzet a DT2-ben sem változott. Jó alapötlet, közepes, néha látványos grafika, de sajnos nem tudtak változtatni az előző részt gúzsba kötő dolgokon, nem változtattak az előző rész hibáin. Aki a Romance sorozathoz szokott, még mindig fanyalogni fog, mert nem eléggé komplex az anyag. A térképen igen korlátozottak a lehetőségek, nem vagyunk igazán szabadok. És ha nem teljesítesz egy küldetést a program véget ér. Szerintem az anyagba szánt energiával igazán készíthettek volna egy 3D-s Romance részt is, mert ez így harmatgyenge lett. Igaz, a harcok látványosak, és van pár újítás is (most már akár építkezhetsz is csaták közben). Van 1, azaz egy új hadvezér is – nem valami sok. Nem tetszett továbbá – már az első részben is jelenlévő – a DW-ből vett kombo. A gép ugyanis szemtelenül jól használja, míg mire mi megtanuljuk a használatát, számtalanszor elvernek bennünket. Megint az van, hogy a készítők nem tudták: DW-re vagy a Romance-ra hasonlítson inkább a program. A grafika kapcsán elmondható, hogy ilyen játéknál a grafika csak funkcionális, mégis tűrhető a program, sőt a csata részek látványosak – igaz ez az előző rész óta semmit nem fejődött. A zenék pedig kellemes keleti hangulatot adnak a játéknak. Összefoglalva ez a program majdnem ugyanaz, mint korábban, csak mások a feladatok – ez önmagában nagy negatívum. Így ha bővebb tesztet akarsz róla olvasni az 54-es Konzolt vedd elő.

Veres Miki



DYNASTY TACTICS 2

KOEI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (147KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ csak az első rész kedvelőinek, nekik +2 pont
× nem eléggé komplex, már megint a három részre szakadt Kína

6.5 pont

FORBIDDEN SIREN

UNDEAD

Az égbolton egyre csak gyülekező, vészjóslóan sötét felhőkből mint hatalmas dézsákból ömlik az enyhülést hozó eső a betegnek tűnő lány hevült arcára. Az ablakhoz lép, dörömböl rajta, sikongva könyörög bebocsátásért a szoba melegében pihenő pártól. A testén végigcsorgó vízár furcsán sötét színezetű, de ebből a középkorú férfi és felesége mit sem lát, zavartan tápászkodnak fel megnézni, hogy ki lehet a látogató e kései órán. Egyszerre üvöltenek fel, mikor a koszos ablak túloldalán saját lányukat veszik észre: gyermeküknek feltehetően a fájdalomtól eldeformálódott, mégis furcsán kifejezéstelen arcán nyoma sincs érzelemnek. Vak. Szemei helyén mély, vérvörös lyukak tátonganak, hamuszürke bőrének porcelánszerű, törékeny felületéről esővízzel kevert alvadt vércsíkok szivárognak a pocsolyába, amelyben áll. Fertőzött és maga is fertőző. Előhalott, Shiboto. Egyetlen célja, hogy terjessze a kórt és elpusztítson minden élőt maga körül, aki az Ő vagy fajtársai életére tör. Pár percen belül ezért lehel új életet saját kezeivel lemészárolt szüleibe.



A fenti forgatókönyvre épülő pár másodperces, rövid spotokból felépített figyelemfelkeltő reklám nem sokáig hirdethette a SCEI legújabb kalandjátékának tavaly év végi megjelenését. Negyed perc, semmivel sem több, de ez elég volt a tiltólistára való felkerülésre. Remekbe szabott, tökéletesen koreografált, minden ízében profi rövidfilm. Nincs semmiféle mellébeszélés, tömör, lényegre törő, a kész produktum nyomasztó hangulatának csíráját a néző lelkébe a pillanat törtrésze alatt elültető, egyszóval *perfekt* munka. Pontosan olyan hatással volt rám, amilyet egy horrorfilm előzetesétől elvárok: a megtekintése döbbenetet és egyúttal kíváncsiságot váltott ki bennem annak ellenére, hogy azon szerencsés egyének közé sorolhatom magam, akik az európai premier – azaz ez év márciusa – előtt már játszhatnak a program PAL verziójával. Jó előre tudtam tehát, hogy mire számíthatok, ettől függetlenül teljesen letaglóztak a felvillanó képsorok. Ennél hatásosabb felvezetést hosszú idő óta nem láttam.

TRÓNFOSZTÁS

Pár hónappal ezelőtt szereztem tudomást az akkor már a fejlesztés kései stádiumában lévő programról, figyelmemet egy rövid, pár mondatos hír keltette fel: a Sony új horrorjátéka a Silent Hill alkotóitól. Még ekkor sem tulajdonítottam különösebb jelentőséget a címnek, hiszen az elmúlt egy évben tucatszám jelentek meg játékok a témában. Sok és azon belül is *sok jó* mű született, de valamilyen megmagyarázhatatlan oknál fogva egyvalami hiányzott mindegyikből: a Szikra, az Ötlet. Az Újítás, a Vérfrissítés.

Ahogy közeledett a japán premier napja és ahogy egyre több információ szivárgott ki a matériáról magam is egyre nagyobb bizakodással fordultam irányába és önmagamból kifordulva kezdtem el felszedegetni az interneten keresztül a nagyközönség elé szórt szűkös információ-alamizsnákat. Mennyire naiv voltam, el sem tudom mondani: egy idő után azt hittem, hogy körvonalaiban már mindent tudok a közelgő csapásról, szinte már magam előtt láttam a befejezett, teljes egészében kész produkciót. Azt hittem, hogy az általam olyannyira várt Cambridge Studios, Tecmo és Rockstar Games-féle digitális terror mellett ez is csak egy lesz a sorban, amely az elvont, sötét dolgok iránti éhségemet rövid ideig csillapítja majd. Sejtelmem sem volt róla, hogy a játékipar egy viszonylag szűk rajongói réteget magáénak tudó mellékága várandós. Még decemberben sem tudtam, hogy maga az új trónörökös, a *Császár* jött világra.

VÉRTENGEREK

A történet tíz, kezdetben egymástól szinte teljesen független személy szemszögén keresztül mutatja be összesen három nap történéseit, melyek helyszínéül egy elszigetelt kis japán falu, Hanuda szolgál. Eltekintve attól, hogy a hetvenes években egy szempillantásnyi időre a természeti erők játékszerévé vált a település, mikor földrengés rázta meg a vidéket, igazából évtizedekig csendes, nyugodt, békés helynek számított a környék, ahol a világ szeme elől elbújva élhették egyszerű, de békés életüket a polgárok.

Egy nap, hosszú idő óta először újra heves, mindenféle előjel nélküli földrengésekre lesz figyelmes a lakosság, majd az addig teljes csendben fülsiketítő szirénák hangjai bőgnek fel. Rövid idő leforgása alatt valami érezhetően megváltozik, a levegő elektromossággal lesz telített, a folyók, patakok egyszeriben vérvörössé színeződnek. A sírokból rohadó hullák tucatjai kaparják magukat a felszínre és az egész falut pillanatok alatt elözönlik. Minden útjukba akadó élőlényt válogatás és könyörület nélkül lemészárolnak.



Legendák, mondák mindenhol felütik a fejüket, de a Hanudához hasonlóan zárt közösségekben a folklór, a szájról-szájra terjedő néphagyomány nyilvánvalóan koncentráltan van jelen, szóljon az akár a Jóról, akár a Gonoszról. A fenti helyzetben viszont egyenesen új dimenziót nyernek ezek a szóbeszédek, mint például az öröklét reményében sellőhússal táplálkozó nő legendája. Hihetően hangzik az apokaliptikus vízió a Káoszról az Idők Végezetén, mikor a föld szakadatlanul, véget nem érően remeg, szélvihar tombol, szökőárak pusztítanak és dögvész őrjöng. A Káoszban holtak rothadással fertőzött lelkei mártóznak Vértengerekbe, vizekbe, melyeket az istenek királyának vére fest vörösre és amelyekből erőt nyerve visszatérhetnek eredeti testükbe, hogy új életre keljenek.

Hogy mi történt pontosan, és hogy a történteknek van-e valamiféle közük a mondavilághoz, azt a túlélőknek kell kideríteniük. Egy maroknyi csapatnak, amelynek tagjai bár egymásról többségében semmit sem tudnak és egymástól éppen ezért semmit sem várhatnak és várnak el, de céljuk – a túlélés és a rend lehető legrövidebb időn belül történő helyreállítása – érthetően már a kezdetektől fogva közös. Még ha nincs is ínyükre, most teljes egészében egymásra kell majd támaszkodniuk, mert üldözött vadakká váltak, prédákká, akik a legkisebb félrelépés, hiba elkövetése esetén is



bármelyik percben a másik oldalon találhatják magukat, hogy a Gonoszt képviseljék a Másik Világban. A Lovecraft-i behatáshoz kétség sem fér.

ELVÁRÁSOK MÉLYEN, LEGBELÜL

Keiichiro Toyamát, a Silent Hill direktorát nem nevezném meggondolatlan, kapkodós embernek. Az Ő nevével fémjelzett legenda, szinte pontosan öt évvel ezelőtt jelent meg. A Játék, amely külső és belső értékeit figyelembe véve fricskát nyomott akkori vetélytársai orra alá mind kivitelezésében, mind történetvezetésében, mind pedig utánozhatatlan hangulatában ha a mai nap látna napvilágot akkor is megállná a helyét. Még a legerősebb mezőnyben, a legnagyobb verseny közepette is. Kivételesen most nem állok neki áradozni az erényeiről, ezzel Olvasóink többsége már úgyis tisztában van, de ha mégsem így lenne, akkor az esetleges hiányosság pótlására javasolom fellapozni tavaly júniusi számunkat, amelyben a *Csendes Domb* harmadik epizódjának kapcsán nem csak azt vázoltam fel, hogy miért vélem az egyik legjobb horrorjátéknak az első részt, hanem azt is, hogy miért nem szeretem ráaggatni a túlélő-horror jelzőt. Megfogalmaztam ugyanakkor azon *elvárásaimat* a stílus továbbfejlődésének lehetséges alternatívái kapcsán, melyek véleményem szerint realisztikusabb, élvezetesebb, jobban átélhető játékmenetet eredményezhetnek. Nem vagyok egy Nostradamus, de most elérkezettnek látom az időt, hogy a Siren ürügyén a gondolatmenetet tovább folytassam, mert úgy érzem, hogy a SCEI új játéka tételesen engem igazol.

A survival-horror műfajú (már másodszor, de ígérem utoljára írtam le a kifejezést) game-eknél mindig is gondjaim akadtak azzal, hogy a fő- és mellékszereplők száma relatíve alacsony és ezért a kaland során a párbeszédeket az út során fellelhető irományokkal, noteszekkel, feljegyzésekkel próbálják meg kompenzálni. Úgy véltem – és vélem mind a mai napig is –, hogy a szereplők és a párbeszédek számának növelése egy apró lépés lehet azon az úton, amely a programok életszerű élménnyé történő fokozása fele vezethet. Tesztalanyunk *jelesre* vizsgázott ebből a szempontból: a három napot felölelő virtuális időtartam alatt tíz, egymástól teljesen eltérő egyéniséggel megáldott, egytől-egyig játszható karakterrel kell azonosulnunk, amelyek folyamatosan kommunikálnak, vagy legalábbis valamilyen kapcsolatban állnak egymással, de természetesen egy-egy általunk nem irányítható szereplő is az utunkba akad. Függetlenül attól, hogy milyen nemű szereplővel indulunk csatába, nem kell sok időnek, talán csak pár percnek eltelnie ahhoz, hogy úgy érezzük: groteszk álomvilágba csöppentünk, melyből a menekülést a számunkra csak az jelentheti, ha az általunk irányított figura is kijut a csávából. Nem győzöm hangsúlyozni, hogy a totális azonosuláshoz megfelelő körülmények is rendelkezésre kell, hogy álljanak, mint például a sötét, zárt szoba, csend, no meg az egyedüllét („szerencsére" nekem ez utóbbiból vastagon kijár). Igen, ez nem társasjáték, ezt mindenkinek magának kell átélnie és feldolgoznia.

Az azonosulásnál maradva: gondolhatjátok milyen atmoszférát teremthet maga körül a Siren, ha az ember minden átmenet nélkül képessé válik hatására beleélni magát gyerek-, közép- és időskorú személyek szerepébe, képessé válik együtt lélegezni, együtt sírni és együtt nevetni velük. Képessé válik együtt gondolkodni egy mindentől, még a saját árnyékától is megijedő kisiskolás lánykával, egy mutáló, öntudatos kamasz fiúval és egy hasonló korú leánnyal, egy fiatal tanítónővel, egy akadémikussal, egy pappal és egy papnővel, egy kiöregedett, mogorva vadásszal, vagy egy színésznővel. No comment.

A párbeszédek száma jelentősen nőtt, de nem pusztán csak azért, mert sokszor egyszerre több személlyel kell haladnunk, amolyan ICO-s stílusban egymást segítve, hanem mert megszámlálhatatlan sok kis összekötő animáció fűzi egybe a közel nyolcvan küldetésre szabdalt játékot. Igazság szerint ez sem megszokott: az efféle programok esetleg többféle befejezésű, de alapvetően lineáris storyline-t tudhatnak be maguknak, míg itt szó szerint minden a feje tetejére áll: a történeti szálak nem feltétlenül kronológiai sorrendben kerülnek bemutatásra,



emellett az egyes szereplők kalandjait is óránként megbontva, a személyek között is folyamatosan váltogatva mutatja be ez a csodálatos fejlesztés. Oda kell figyelni tehát rendesen, mert könnyűszerrel el lehet veszíteni a fonalat. A történetben való eligazodásban egyébként egy úgynevezett link navigator elnevezésű idő-személy mátrix van a segítségünkre, amelyben pontosan nyomon követhetjük azt, hogy a tíz irányítható „színész" a nap egyes óráiban éppen mit csinált. Mivel a sztori abszolúte nonlineáris, ezért a tömbben a karakterek egymással való érintkezéseit és kapcsolatait vonalakkal jelölték. Érdekes momentum, hogy a mese – ha lehet így nevezni egyáltalán – vonalvezetése sokszor visszakanyarodik önmagába: egyes esetekben már eljátszott missziókhoz térünk vissza, de úgy, hogy ekkor már egy második megoldás is kínálkozik a problémamegoldásra, a továbbjutásra. A rend kedvéért említem csak meg a magától értetődő tényt, hogy a befejezések száma több, mint egy.

KÍVÜL

Egyszerű, letisztult, de mozgalmas hátterű menü fogadja a látogatót bejelentkezéskor. A Silent Hillből azonnal visszaköszön a sziréna tébolyító hangja, melynek kontrasztjaként mély férfi-





kórus, szoprán női vokál, csengettyű, egy-két halk zörej és sikoly szolgál. Az adrenalin szint már a plafont verdesi, mikor először elénk tárulnak Hanuda világának vizuális kivetülései. Mintha a pokolban járnánk. Nincs rá szó, ez egész egyszerűen megdöbbentő és bár demonstrációként ugyanaz az animáció-csokor ismétlődik újra meg újra, én mindannyiszor végignézem azt.

Az opciókban áttekintem az irányítást. Alapesetben az X gombbal lehet jóváhagyni, megvizsgálni, kinyitni vagy becsukni dolgokat. A Körrel elvetni, leguggolni és felállni, a Háromszöggel a menüt kinyitni, a Négyzettel a lámpát ki- és bekapcsolni van módunk. Az R1 a célzás és a támadó póz felvétele, az R2 a belső nézet és – a nyomva tartás erősségének a függvényében – a zoom, az L1 pedig a figura mozgatására szolgáló bal oldali analóg karral együttesen alkalmazva az oldalazás. Az L2 a Sightjack-mód.

Ez az egyik legérdekesebb újítás a Sirenben: egy olyan, általam „léleklátó-módra" keresztelt lehetőségről van szó, melynek az alkalmazása révén a ránk vadászó Shiboto-k, azaz élőholtak szemén keresztül láthatjuk a világot. Ha benyomjuk az R2-t, akkor először csak olyan kép tárul elénk, mintha nem lenne adás a televízióban, de ahogy elforgatjuk a bal analóg kart egy idő után képek villannak be, melyeket a háromszög lenyomásával fixálhatunk. Nos, Hölgyeim és Uraim, ilyen a kilátás a zombie-k szemszögéből: hallhatjuk lélegzetüket, nyögésüket, szenvedésüket. Láthatjuk, amint mozognak, tudatukat vesztve öklükkel a falat verik vagy ahogy ránk vadásznak. Képzeljétek el azt a helyzetet, amikor halk zörejeket, hörgést és csoszogást hallok, majd megpróbálom megkeresni, hogy ki lehet a közelemben. Átváltok „léleklátó-módra", körbenézek, majd egy zombie szemszögéből arra leszek figyelmes, hogy pontosan mögöttem áll és engem néz. *Issszonyat durva!*

Ennek a speciális fürkészésnek egyébként a játék folyamán mindvégig kiemelt szerepe van, hiszen a lények tőlünk lévő pozícióját ezzel tudjuk pontosan bemérni: amikor elcsípünk egy élőholt által látott képet, akkor az analóg kar pozíciója mutatja meg azt a direkciót, amely irányban a szörny hozzánk viszonyítva tevékenykedik. Magyarul: ha a kart mondjuk balra elforgatjuk és ott jön be a kép, akkor biztosak lehetünk benne, hogy a lény tőlünk balra áll. Mondhatnátok persze, hogy miért van szükség az effféle kutakodásra, hiszen elviekben saját szemszögből is megállapíthatnánk, hogy merre mozognak ellenfeleink. Igen ám, de legtöbbször nagyon nehezen észrevehetőek a Shiboto-k; no nem azért, mert bujkálnak előlünk – bár megjegyzem vannak olyan úgymond alfajok, amelyek alapvetően rejtőzködő életmódot folytatnak –, hanem, mert a faluban nagyon rosszak a látási viszonyok: a történet nagy része éjszaka játszódik, nappal pedig olyan köd van, hogy szinte az orrunk hegyéig sem látunk.

És ez még nem minden!

Nem kizárólag a kalandjátékok számára mutat utat a Siren. A legkiforrottabb lopakodásra épülő akciójátékokban sem láttam még olyan precízen, aprólékosan, minden ízében kidolgozott bujkálásos jeleneteket, mint a tesztalanyban, nyugodt szívvel példát vehetne róla még egy Metal Gear Solid is! Monsterek tucatjai próbálnak életünkre törni utunk folyamán olyan vehemenciával és olyan kitartóan követve éppen aktuális szereplőnket, hogy komolyan mondom, az még az általam nagyra tartott *Manhunt*ban látottakat is megszégyeníti, pedig az a játék kizárólag az üldözés-menekülés ellenpárra épít. Szabályosan félelmet és rettegést kelt az AI, amit leprogramoztak, méghozzá olyan tökéletesen, amit semmilyen más programban nem tapasztaltam még: ha kiszúr minket egy szörny, vagy bármiféle apró csörrenésre, zajra lesz figyelmes, akkor a hang irányában szinte azonnal elkezd kutakodni, nem is akárhogyan: bejárja az egész terepet, minden kis apró sarokba bepillant, néha-néha hátrafordul, meg-megáll és vár az esetleges támadóra, vagy éppen menekülőre. Továbbindul, benéz egy szobába, majd folytatja útját és ha nagyon gyanús lesz neki valami, üvöltéssel figyelmezteti társait. No, ilyenkor aztán vajmi kevés az esélyünk, mert csapatostul indulnak a rothadó, földszagú zombik a vadászatunkra, megosztva egymás között az átfésülendő terepet. Perfekt munka, ezt nevezem!



Ha nagyon szorult helyzetbe kerülünk, természetesen fel kell venni a kesztyűt támadóink ellen. Ez sok esetben elkerülhetetlen, bár elviekben szinte harc nélkül is végig lehet vinni egy-egy pályát, teszem hozzá ehhez már profin ki kell tapasztalni a tíz fő részre osztott falunak az egyes terepszakaszait. Az alapvetően nyitott pályaszakaszoknál, mint a gátnál és környékén, a parknál és a falu külterületén, a bevezető utakon és az erdőben nagyon jó fedezékekre lelhetünk, minden egyes pontot több útvonalról is megközelíthetünk, így – kihasználva a léleklátó-mód adta előnyöket – a legtöbb lény háta mögé kerülhetünk, ha ügyesek vagyunk. Ugyanakkor a csatornarendszerben, a bányában, a hidaknál, az iskolában és a klinikán csak a legtapasztaltabb, a játékkal komolyan foglalkozó – no meg végtelen türelemmel rendelkező – gamerek lehetnek csak képesek úgy lopakodni, hogy ne vegye észre őket egyetlen zombie sem, hiszen ezek a részek a nyílt szakaszokhoz képest relatíve zártak. Amennyiben észrevettek minket, akkor először is egy rövid figyelmeztetést kapunk – ún. „alert" képernyő –, hogy nagy a baj. Ilyenkor ideje azonnal menekülőre fognunk: az opciókban beállítottak szerint vagy a képernyő vörös felvillanása, vagy pedig a szörnyek ránk szegeződő belső nézetének a bevillanása tudatja velünk a vészhelyzetet. A legjobb, illetve legizgalmasabb horrorfilmek vonultatnak csak fel hasonlóan gyorsan pörgő, villódzó képsorokat, gondoljunk csak az utóbbi idők egyik legjobban sikerült alkotására, a *28 Days Later*re! A progi ezen momentuma egyébként képes volt olyan feszültséget előidézni bennem, hogy egy alkalommal még felkapcsolt lámpa mellett is sikerült talán még két utcával odébb is hallható hangerővel felüvöltenem a szüleimnek tartott bemutató közben.

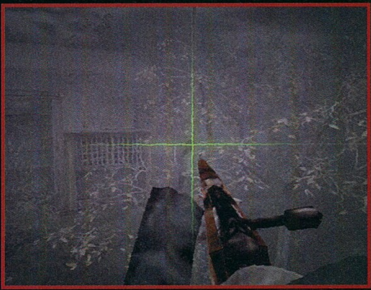
Ha végképp nem kerülhetjük el az ütközetet, akkor sajnos közelharcba kell bocsátkoznunk: pajszer, fadarab, piszkavas az alapértelmezett harceszközünk, persze csak abban az esetben, ha sikerül fellelni valamelyiket, ami ugyebár nem szükségszerű, de igen melegen ajánlott. Néhanapján lőfegyvereket, mint példának okáért pisztolyt, revolvert, távcsöves puskát is magunkhoz vehetünk, de a szűkös lőszerutánpótlásnak köszönhetően nem árt a célzást nem elkapkodni, mert könnyedén ráfaraghatunk.

Nagyon jó ötletnek tartom, hogy az alacsony költségvetésű japán zombis horror-alappillér filmekből átemelték azokat a zombi karaktereket, melyek valamilyen szintű tudattal, értelemmel bírnak. Utoljára Liquid kolléga tanácsára tekintettem meg egy ilyen filmet, a Versust, amelyben a Shiboto-had bizony igen komoly fegyverarzenállal rendelkezett és élőre-élettelenre tüzelt. A Siren tucatszám vonultat fel hasonló karaktereket: a bekötőutakat folyamatosan kémlelő puskás élőholtak, az úton-útfélen előforduló pisztolyos csoszogó tetemek, az utat kereső vak, kikapart szemű lények (Istenem, micsoda ajándék ez egy horror rajongó számára: Blind Dead!), vagy a kitekert nyakú, pókmászásban is igen gyorsan közlekedő, foszlott ruhájú nők mellett a rég elhunyt parasztok reinkarnálódott maradványai, a felismerhetetlenségig elrohadt, leginkább szánalmat keltő tetemek ellenfeleink palettájának csak a töredékét alkotják. A lárvaszerű, ugráló hullák fejükön furcsa kinövés-




ラジオが置いてある。
壊れていて受信はできないようだ。
井戸の中からラジオのノイズ音が響いている。



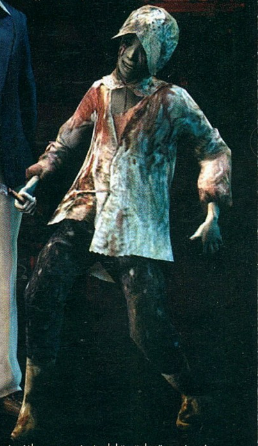


sel, a hatalmas szitakötőszárnyú torz szerzetek (a belső nézetük valami fenomenális!), az öregemberek, amelyek már csoszogni is alig tudnak hörögve, visítva, magukból kikelve jeleznek egymásnak, hogy a zsákmányállat – azaz a *játékos* – valahol a közelben van. Olyan szinten ijesztő és félelmet keltő a megvalósítás, amelyre még nem láttam példát a játéktörténelemben, ezt túlzás nélkül állíthatom. Persze biztos vagyok benne, hogy szép számmal lesznek majd szájhősök, akik verőfényes tavaszi délutánokon baráti társaságban jókat fognak viccelődni a játékban felsorakoztatott szörnyhadseregen, majd pedig különböző fórumokon azon véleményüknek fognak hangot adni, hogy miféle nevetséges lények vannak a Sirenben, de biztos vagyok benne, hogy ők azok, akik félelmükben maguk alá vizelnének, ha egy kicsit is megpróbálnák komolyan venni a programot és a már említett ideális körülmények között ülnének neki kipróbálni azt. Erről ennyit.

TECHNOLÓGIA

Ha már karaktereknél tartottunk, a külalak kivesézésénél kezdjük is talán velük. Tökéletes az animációjuk, köszönhetően a motion-capture technikának. A szereplők tényleg pontosan úgy mozognak, legyen szó emberekről vagy Shiboto-król, *mintha élnének*. Nyoma sincs









semmi művi, gépies viselkedésnek, nem siklanak a terepen, hanem meg-megbotlanak a sötétben, minden egyes lépésükkel pontosan követik a domborzati viszonyokat. Jót mulattam rajta, amikor az öreg vadásszal, aki a vállára vetve hordozza kedvenc puskáját megakadtam egy lejáróban és majdhogynem elestem, mert a cső teteje beakadt a falba. Mondjuk a nálunk lévő tárgyak számát igazán bekorlátozhatták volna, mert például amikor egy hatalmas emelőt cipelünk magunkkal, az nem igazán fér el a zsebünkben, így látszania kellene, hogy a kezünkben van, *de ez legyen a legnagyobb hiba*... Az élőlények fizimiskája, főleg a vonások teljesen valósághűek, mert rendkívül nagy figyelmet fordítottak a készítők az arcok kidolgozottságára: külön team foglalkozott a szereplők arcainak digitalizálásával, és azoknak a karakterek térhálójára való kifeszítésével, animálásával. Az eredmény egészen megdöbbentő: sokszor hallhattuk már az ígéretet, miszerint „ebben a játékban az érzelmek tükröződni fognak a vonásokon", de a Siren az első olyan program, ahol ezt az ígéretet sikerült valóra váltaniuk a fejlesztőknek. Szereplőink ábrázatáról tökéletesen leolvashatóak érzelmeik, olyannyira, hogy az szinte már fáj. Habár kicsit kezdetlegesebb formában, de hasonló technikai bravúr szemtanúi lehettünk a *Getaway*-ben, ezért nem is lepődtem meg különösebben azon, hogy az említett team főnöke az a Gavin Moore volt, aki a Team Soho játékában az animációkat megálmodó csapat munkájáért volt felelős.

A helyszínek kivétel nélkül részletesen kidolgozottak, jól átgondoltak és ügyesen kivitelezettek. A textúrák színmélységén és felbontásán talán még lehetett volna csiszolni valamennyit (ez amúgy globálisan minden grafikai elemre vonatkozik), de az összhatás több, mint meggyőző. Ehhez nagyban hozzájárul az is, hogy a kameraállások egytől-egyig telitalálatok és a fény-árnyék hatások is lenyűgözőek. A ködöt, az esőt, a környezeti viszonyok változásait nem nagyon láttam még bravúrosabban tálalva, magyarul minden a helyén van. A döbbenetes számú hosszabb-rövidebb átvezető film nézése közben megerősítést nyert számomra: a Sony sajtóközleménye nem véletlenül hivatkozott a játék kapcsán arra, hogy új művük zászlóvivője a filmek és a játékok közötti egyre keskenyebb határvonal elmosásának. Az egészet egyben nézve nyugodtan mondhatom tehát, hogy a grafika első osztályú!

Hasonló megelégedettséggel töltött el a hanghatások és a zenék megvalósítása. Embereink szinkronhangjai jól érthetőek és karakteresek, a Shiboto-k félelmet keltő nyögdécseléseiről, visításairól, üvöltözéseiről, kántálásairól, hörgéseiről csak szuperlatívuszokban tudok beszámolni. A zenék jobbak nem is lehetnének: Hitomi Shimizunak – akinek egyébként egyik nagy kedvenc előadómnak, John Zorn szaxofonosnak a kiadójánál, a Tzadiknál már több lemeze is megjelent – és Gary Ashiyanak együttes erővel sikerült überelniük, magasan túlszárnyalniuk Akira Yamaokának a Silent Hill sorozatban hallható noise/electro/ipari/emo munkáinak a minőségét, mind a hangszerelés megválasztásának, mind pedig a kompozíciókat körülölelő atmoszférának a tekintetében, ami meg kell mondjam nem kis teljesítmény.

A CSÁSZÁR

Nagyon sokat játszottam a programmal és bár a missziók magas számának köszönhetően még mindig állnak előttem felfedezésre váró rejtélyek kijelenthetem, hogy a Keiichiro Toyama és Naoko Sato (Silent Hill, monster designer) által írt forgatókönyvre épülő játék minden eddiginél magasabbra helyezte a lécet a horror játékok műfajában. Technikailag ha nem is tökéletes, de minden igényt kielégítő módon közel jár a Playstation 2-ből kihozható maximum megfejtéséhez. A történet vezetésnek, fordulatainak, összetettségének, a játszható karakterek minden eddiginél magasabb számának és változatosságának, a játékba tökéletesen integrált erős filmes, valamint irodalmi hatásoknak (*Ringu, Blair Witch Project és Call of Cthulhu*) és utoljára, de nem utolsósorban az utánozhatatlan hangulatnak köszönhetően le kell írnom: a játék **trónfosztotta** a Silent Hillt. Forradalmi, utat mutató, *kötelező* munka, reményeim szerint egy új korszak előfutára.

[Dae]

MARTIN BELESZÓL!

A játék 5 percig volt a kezemben; ahogy megjött, Dae már vitte is, így még kipróbálni sem volt időm. Új DVD-nken megtekinthető a program látványos és hátborzongató előzetese – én már a sziréna hangjától és a bizarr kép világtól is berosáltam...



FORBIDDEN SIREN

SCEE / SCEI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

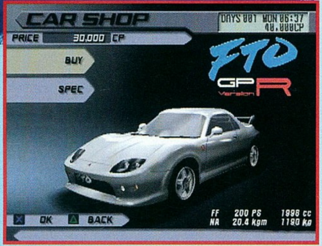
1 Játékos
memóriakártya 8mb (77KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ új korszak előfutára
✕ semmi említésre méltó

10 pont



TOKIÓBAN MINDEN OLYA EXTRÉM...

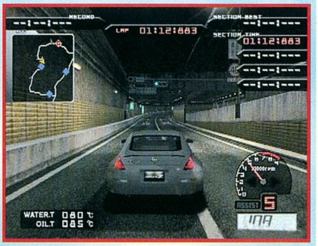


A TER3 már egy egész patinás múltra visszatekintő játéksorozat legújabb darabja, hiszen a történet még SEGA Dreamcaston indult, majd onnan került át a vetélytárs konzolra: PS2-re. Ragaszkodva a hagyományokhoz: a harmadik rész szinte semmiben sem különbözik az elődeitől (a DC-s Tokyo Extreme Racertől, és a PS2-es Extrem Racer Zero-tól), mégis sok olyan újdonságot hordoz magában, amiért nem csak a sorozat rajongóinak érdemes megvenni a játékot.

Azt szerintem mindenki tudja, hogy a game a valóságban is létező tokiói éjszakai versenyeket hivatott megjátékosítani; ilyesmivel egyébként már kis hazánkban is találkozhatunk, csak persze sok minden olyan más dologgal együtt, amik a külföldöt majmolják nálunk, ezek az illegális éjszakai versenyek is elég röhejesek néha…

Kanyarodjunk vissza a játékhoz: ezúttal már nem csak Tokióban, hanem két másik város (Oszaka, és Nagoya) autópályáin is versenyezhetünk, és állítólag kétszáz mérföldnyi autópálya szakasz lett lemodellezve a játékban. Természetesen a fő játékmód most is a sztori rész, ahol először autót kell vásárolnunk magunknak a kis kezdőtőkénkből. Az autóválaszték elég szegényes, és a kinézetük is sok kívánnivalót hagy maga után, de ez ne ijesszen meg senkit, ugyanis ebben a játékban nem a vásárláson, hanem a tuningoláson lesz a fő hangsúly! A megvásárolt verdánk az összenyert pénzünkből ugyanis komoly átalakításon eshet át, ami bizony, ahogy haladunk a történetben, szinte kötelező is, máskülönben úgy otthagynak minket a riválisok, mint a hathúszas gyors. A játékment egyébként úgy zajlik, hogy kiválasztunk egy helyszínt, ahol rövid autókázás után megjelenik majd egy rivális bandába tartozó figura, ezt onnan fogjuk megismerni, hogy a kocsija felett egy nagy R betű virít. Ilyenkor elég csak a fényszórókkal rávillantani, és már kezdetét is veszi az illegális éjszaka versenyzés. Ha legyőztük, általában lóvét kapunk, de a későbbiekben versenyezhetünk alkatrészért, vagy magáért a kocsikért is. A program kinézete egyébként alig üti meg a közepes szintet, a kocsik szerintem alig változtak a még a DC-s verzióhoz képest, és sok idegesítő dolog benne maradt a játékban: ilyenek például az eltünedező tereptárgyak (szépen néz ki mondjuk, amikor eltűnik egy felhőkarcoló, és mögötte a nagy semmiben száguld a magasvasút), az átlátszó alagútfalak, és még sok olyan más gyerekbetegség, ami mai szinten elfogadhatatlan. Mint például az is, hogy a városok maximum kétsornyi felhőkarcolókból állnak, mögöttük meg ott a nagy semmi. Hátrány lehet még a helyszínek egyhangúsága is, hiszen az egész játék éjszaka és csak autópályákon játszódik, ergo egy idő után nagyon rá lehet unni. Ami viszont a pozitív irányba billenti a mérleget, az a fain tuningolás, az élethű driftes vezetési stílus, a civil forgalom, vagy például az időjárási tényezők bevezetése: nagyban megváltozik a kocsik úttartása például erős szélviharban, vagy szakadó esőben. Nem egy Gran Tursimo, és egész más mint a WRC vagy a Ridge Racer, de ha szereted az autós programokat egy kósza próbálkozást megér, hátha rákattansz; de vigyázz, az elején a gyenge autóval sokat fogsz szenvedni!

Csipi M Lee
Csipimlee@576.hu



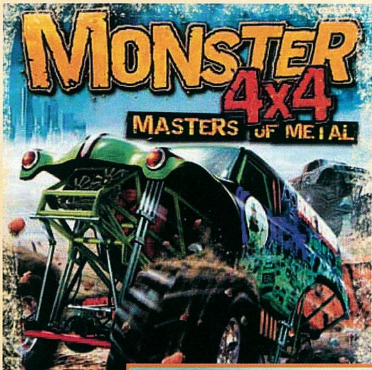
TOKYO XTREME RACER 3

CRAVE / GENKI	
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS	
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (35KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ odafigyeltek az élethűségre
× csak egy rétegnek szól

6 pont



FÉMSZÖRNYEK



Szinte biztos vagyok benne, hogy valamelyik külföldi, vagy honi TV csatornán, esetleg filmben már mindenki látta azokat a kifejezetten amerikai, bazi nagy kerekű járgányokat, amik hatalmas stadionokban, népes közönség előtt szokták összesajtolni szerencsétlen halálra ítélt roncsautókat. Azt, hogy ezen mit esznek az amerikaiak, talán örökre rejtély marad számomra, mint ahogy azt sem nagyon értem, hogy miért gyűlik össze több tízezer ember, csak azért, hogy megnézzenek egy ötperces mutatványt, amiben egy motoros figura keresztülugrik egy tüzes karikán, majd átrepül 25 autó felett, és jó esetben még épségben földet is ér. Mindegy, furcsák ezek a jenkik…

Mindenesetre a játékban a már említett gépszörnyek a főszereplők, meg persze te, aki az egyik ilyet fogod vezetni. Lehet csak úgy a saját szórakoztatásunkra is vezetgetni, versenyezgetni, pályákat teljesíteni, de aki az igazi kihívásokat szereti, az jobb ha nekiáll a történetes karriermódnak. Arra mondjuk kíváncsi lennék, hogy vajon kinek az agyában öltöttek formát az átvezető jelenetekben látható teljesen amorf béna karakterek, a testi fogyatékos mozgásukkal, de ezen tegyük magunkat túl, amúgy is el lehet nyomni az egészet. A versenysorozat alatt szinte teljesen be fogjuk utazni az államokat, és minden helyszínen, ahol megáll az utazó cirkusz, összemérhetjük a tudásunkat az ellenfeleinkkel. Versenyekből többféle típussal is találkozni fogunk, a legalapvetőbb a Stadion, amikor evidens módon stadionokban, párbajszerű kieséses rendszeren alapuló körversenyek zajlanak. Aztán vannak az Offroad versenyek, amik odakint a szabadban hatalmas kiterjedésű helyszíneken zajlanak, tele tereptárgyakkal. Itt nincs más dolgunk, minthogy elsőként haladjunk át az adott számú ellenőrzési pontokon. Nem annyira gyakoriak, de lesznek majd ügyesség részek is, ilyen például, amikor egyetlen ugratásra kell összpontosítanunk, vagy amikor bizonyos helyeken kell „donutokat" csinálni (a faroláshoz hasonló metódus, amikor a kocsi az első két kereke körül forog egy helyben). Ami nagyon bejött a rendszerben az az, hogy a hagyományos versenyeken mindössze egyetlen egy esélyünk van az indulásra, ha akkor kiesünk, már nem tudunk visszalépni az adott pályára, ami azért lényeges, mert minden versenyre van egy nevezési díj, és ha nincs elég lóvénk, csak az Exhibition pályákat kezdhetjük újra. Egyébként a pénzünkért a kocsinkat tunigolhatjuk, szerelhetünk bele radart, és különböző speciális „fegyvereket", mint például a szöges kerekek (jeges útfelületen kiváló!), jobb rugókat a nagyobb ugrások érdekében, nitrot, és pajzsot is, sőt ezeket még upgradelhetjük is. Jópofa, ha használt alkatrészt veszünk az nem mindig működik megbízhatóan! Grafikailag jó kategóriás a game, vannak azonban hiányosságai is, például az irányítás terén, ami nagyon gázos, kaotikus, labilis. Adok rá egy hét pontot, de ez senkit ne tévesszen meg, mert nem mint autóversenyzős játék kapja. Inkább csak azt vettem figyelembe, hogyha ezt egy Monster 4X4-es játékként kell értékelnem, akkor ennyit érne a saját kategóriájába a tízes listán. Ajánlani viszont nem fogom senkinek, mert azért a pankrációhoz hasonlóan, ez még mindig túl kamus.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



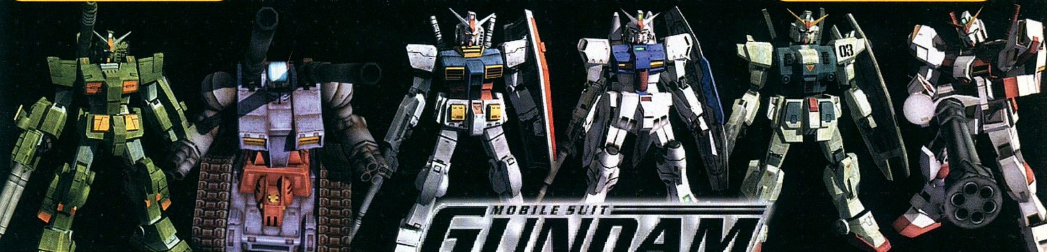
MONSTER 4X4: MASTERS OF METAL

UBISOFT	
MÁS VERZIÓ: GC	
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (20KB)
analóg irányító (dual shock), dpl II

✔ van benne némi tartalom
× labilis irányítás

6 pont



MOBILE SUIT GUNDAM ENCOUNTERS IN SPACE





Amikor olyan játékok érkeznek, mint Gundam, na, akkor sajnálom, hogy Magyarországon nincs igazán lehetőségünk anime-t, nézni, csak legfeljebb nagyon nehézkes módon.

Ha esetleg nem ismernétek, akkor elmondanám, hogy a Gundam az egyik leghíresebb anime sorozat Japánban. Nem mai darab, de éppen ezért nyugodtan kijelenthetem, hogy stílusteremtő alkotás. Ez volt az első sorozatok egyike, melyekben hatalmas emberi irányította robotok, azaz mechák vívták egymás ellen végtelennek tetsző háborúikat – lehet, hogy egyszer még a Cool-Túrában is találkoztok majd vele. Több sorozat is készült a Gundam sagából és természetesen jöttek játékokból is dögivel. Felsorolni is sok lenne azt a rengeteg Gundam feldolgozást, mely az idők alatt született. Minket most a téma legújabb megvalósítása érdekel, mely a **MS Gundam: Encounters in Space** alcímet kapta, és azt hiszem a legszínvonalasabb Gundam játék lett mely valaha készült!

Ahogy arra a cím is utal, a program a világűrben játszódó mechás akciójáték. A GEISben minden olyan tényező megtalálható, mely sikeressé tehet egy rajzfilmsorozatból készült anyagot. Ott van mindjárt az igen látványos CG intro, mely láttán a sorozat ismerői biztosan elismerően fognak csettinteni. Aztán amint belépünk a főmenübe láthatjuk, hogy igen tekintélyes mennyiségű lehetőség közül válogathatunk. A bőség zavarában nem is tudom, hol kezdjem. Érdemes először elvégezni a beállításokat (Options), majd a White Base-szel indítani a programot. Ha szükségét érzed, gyakorolhatsz is (Tutorial), vagy egyből belemerülhetsz a sűrűjébe (New Game).

A Wihte Base tulajdonképpen egy sorozat, azt hiszem az első Gundam széria megjátékosítása. A történet szerint két birodalom vív egymással pusztító háborút. Egy egyik a Föld, a másik az űrben létesült kolóniák szövetsége. A célunk, hogy a földi haderőket győzelemre segítsük. A sztori persze ennél sokkal mélyebb és összetettebb, de a kifejtésére ez a mostani hely nem elegendő. A lényeg, hogy küldetéseket kell megoldanunk, melyek általában kimerülnek az összes ellenséges erő elpusztításában, vagy célpontok megvédelmezésében. Ami különlegessé teszi ezt a módot – és az egész játékot –, hogy a küldetések között, sőt gyakran közben is, egyfolytában az eredeti rajzfilmből vett bejátszásokat láthatunk. Ezek színvonaláról csak annyit, hogy egy anime rajongó már csak ezek miatt is megszerezheti a stuffot! Tényleg fantasztikus mennyiségű filmet préseltek a DVD-re. A teljes történetet ebből ismerhetjük meg. Szinte már-már egy interaktív rajzfilmet játszhatunk (költői túlzással persze). Szóval a játék egyfolytában sztorizik, és a White Base mód még egész barátságos nehézségű. Igaz nem túl hosszú, jómagam is sovány két óra alatt végigjátszottam.

Persze szadistáknak ott van a játék másik módja, a Thoroughbred – ez egyébként egy kiegészítő története a WB-nek. Ha a White Base-re azt mondtam, hogy könnyű, akkor erre azt kell mondjam, hogy hihetetlen nehéz! Főleg, ha valaki hozzászokik a WB módhoz, ahol nagyobbat sebzünk és kevesebb lövéstől meghalunk. Egyébként ebben a módban is láthatunk rajzfilmeket, még ha nem is annyira sokat.

Hogyha a Thoroughbredet is meguntad, ott van az Ace Pilot mód, mely kifejezetten a rajongók számára készített ínyencség. Itt ugyanis a Gundam fő- és mellékszereplőit lehet pár küldetés erejéig kipróbálni, néha még a „rossz" oldalt is irányíthatod! Így a történet egyéb árnyalatait és oldalait is megismerheted. Már ez is bőven elegendő lenne egy anime főleg egy Gundam rajongónak, de még nincs vége!

Utoljára itt van a Mission. Igaz itt nincsenek filmek, csupán küldetéseket kell megoldani. Cserébe viszont választhatsz oldalt (a két háborúban lévő fél között), és azon belül szereplőket. Rengeteg küldetést csinálhatsz meg, nem is könnyűeket. Egyébként valamennyi misszió végét a játék értékeli (a többi három módban is), és ha jól játszol, egyre jobb eredményt kaphatsz. Ez arra jó, hogy különböző extrákat (videók, mechák stb.) hozz elő.

Ha pedig meguntad a gépi ellenfeleket és küldetéseket, akár egy haveroddal is összemérheted erődet a Versus módban.

A szavatosságra és a tartalmasságra tehát nem lehet panasz. Mindezt a jót megfejelték egy Gallery móddal, ahol megnézheted, milyen mechákkal találkoztál eddig az anyagban. Ennek kapcsán el kell mondjam, hogy ebből a szempontból remekül teljesít a stuff. Rengeteg robot van, úgyhogy a mechák szerelmesei is elégedettek lesznek a játékkal. A Gallery-ben visszanézheted a kedvenc rajzfilmes bejátszásokat, sőt, a BGM Player módban a zenéket is meghallgathatod. Utóbbiak tipikus anime jellegű számok. Ez azt jelenti, hogy először mikor meghalljuk, nem vált ki belőlünk semmit. De aztán mivel bizonyos számok mindig egy adott résznél szólnak (sejtelmes, felpörgető, dühös, harcos részeknél stb.), ezért egy idő után már a zenéből meg tudjuk mondani, hogy a képernyőn mi történik – mint ahogy a Dragon Ballban és az Evangelionban is így volt ez. Ráadásnak lesznek nagyon szép számok is, melyek japán nyelven szólalnak meg – valószínű az eredeti filmből vették a zenéket…

Az ilyen mechás anyagok gyenge pontja a kezelés. Szerencsére erre odafigyeltek, mert az anyag jól irányítható. Az analóg karral tudsz jobbra balra menni, az R1/R2-vel pedig fel/le repülhetsz. Más érdekesebb funkció talán a speckó fegyver használata, ehhez nyomd az R1+R2-őt egyszerre, majd az Négyzetet. Fontos még az L1, amivel célra állhatsz, illetve az X, amivel gyorsítani lehet. Az X és a Kör a fegyverhasználat, míg a Háromszöggel a kardot tudod használni. Utóbbi nagyon erős, csak a bevetéséhez meg kell közelíteni az ellenfelet. Ez veszélyes dolog – igaz, a gyengébb találatok kivédésére ott van a pajzsunk, bár ha az megsemmisül, akkor bajban leszünk.



Összességében én nagyon elégedett voltam az anyaggal. Bármelyik anime és Gundam rajongónak nyugodtan ajánlható. A grafikája nagyon szép, a mechák jól kidolgozottak. Elég jók a terepek is, igaz ezek többsége a fekete űrben található. Nagyon sok egység is mozog a helyszíneken, bár néha emiatt belassul a program. Egyetlen komolyabb negatívumot találtam, nevezetesen: néha bizony *irreálisan* nehéz lett. Ezt leszámítva nekem nagyon bejött az anyag, nyugodtan beszerezheted, ha bírod az anime-s, mechás témát!

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

Ja, jól beszél a Miki, a game tényleg jó! Sőt, nagyon jó (nálam 9-et is megér) – ha csak egy kicsit is rá vagy állva az ilyen robotos cuccokra, például a Zone of Enders sorozatra, mindenképpen tégy egy próbát vele. Rengeteg robotos progi van egyébként a piacon, de a legtöbbnek ugyanaz a hibája: *túl japán*. Túl sokat beszél, túl kaotikus, túlságosan irányíthatatlan. Ezzel itt ilyen gond nincs. Európai gamerek számára is fogyasztható!



MOBILE SUIT GUNDAM: ENCOUNTERS IN SPACE

BANDAI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

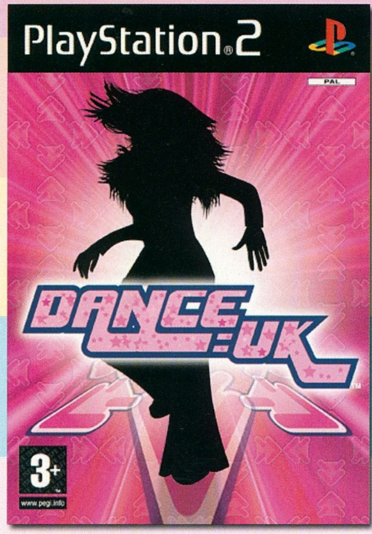
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1–2 játékos
memóriakártya 8mb (325KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ élvezetes és színvonalas, sok rajzfilm
✗ néha kicsit nehéz

8.5 pont

ZENÉS JÁTÉKOK PS2-RE - MIRE TÁNCOLJUNK?







Én kaptam a megtisztelő feladatot, hogy készítsek egy rövid körültekintést, illetve összehasonlítást a mostanában megjelent zenei játékokról. Ettől függetlenül én alapvetően nem egymáshoz fogom hasonlítgatni őket, mert csak az a közös bennük, hogy mind a négyen zenei témát dolgoznak fel jobban, vagy éppen rosszabbul. Hogy jobban értsétek, tolok egy cseppet a kontrasztra: milyen nehéz lenne annak a tesztelőnek a feladata, akinek – zenei játékokról lévén szó – mondjuk a Frequency-t, a REZ-t, a Mad Maestro-t és az Eye Toy: Groove-ot kellene rangsorolnia? Nem lenne könnyű, ugye? Hiába, hogy mind a négy game zenei köntösbe bújtatott reflexjáték, egymástól teljesen eltérő irányból közelítik meg a témát a maguk zseniális megoldásaival. Ezért nem mondhatom tehát, hogy a REZ jobb, mint a Frequency, mert teljesen más perspektívából indulva készteti önfeledt játékra a gamert és ezért nem is fogom jelen esetben sem azt mondani, hogy egyik vagy másik progi jobb a másiknál, még annak ellenére sem, hogy jelen esetben talán könnyebb lenne az összehasonlítás a sok közös jellemző miatt. Még valami, mielőtt a tárgyra térnék: a fent felsorolt, a témát egymástól homlokegyenest eltérő szemszögből megközelítő game közül az első kettőt a stílus legjobbjaiként tartom számon, mert valami *újat* hoztak, ha nem is a nagy semmibe, de a tucatjátékok tengerébe, stílustól teljesen függetlenül. Ez az elvárásom a jelenlegi tesztalanyokkal szemben is fennállt, az adott pontszámok szerintem jól tükrözik, hogy sikerült-e nekik az áttörés.

DANCE UK

Mikor megláttam a **Dance UK** című játékot szinte azonnal bevillant előttem Stiletto kollégám saját maga által választott Baribe tesztanyaga és rájöttem, hogy Ő bizony nem kicsit mazo egyéniség. Egyszerűen borzasztó ez a rózsaszín design. Gyorsan bepattanok a menübe, hátha el tudom terelni a figyelmem a retinámat szinte égető színösszeállításról, majd üvöltve menekülök a nem létező AAA 0 pontokkal teli hi-score táblájából. Gyorsan bekapcsolom a karaoke-módot és belekukkantok a Setup almenübe. Egy dolog az, ami érdekel: hogyan fogom irányítani a játékot a kontrollerrel? Hát bizony nehézkesen, jó lenne a táncszőnyeg, amit húsz dollárért már hozzánk vágnak, no meg a vezeték nélküli mikrofon negyvenért – ha más nem, felhasználnám Counter Strike-hoz – és persze hogy teljes legyen a kép beugorhatna a tarsolyba egy szép rózsaszín 2.1-es hangfalszett a játék logojával díszítve huszonötért. Rövid fejszámolás, pluszköltségek hozzágondolása és máris szigorúbban szemlélődve tekinthetünk be a három fő játékmódba, amelyek a főképernyőn kínálják magukat, hisz akárhogyan is nézem, mindent összevetve az ár bizony 25K ropogós magyar forint fölött van. Még jó, hogy maga a game budget-kategóriás, de előre megsúgom: szőnyeg nélkül *fabatkát sem ér...*

A tréner mód elmondja, micsoda bonyolult feladatokkal kell majd szembenéznünk. A képernyő jobb felén található a figuránkat mozgásra kell bírnunk. Ehhez nem kell mást tennünk, mint a kép bal felén elhelyezett játéktéren kör alakban kiosztott nyolc nyíl közül éppen azt aktiválni, amelybe éppen belehuppan egy a tér közepéről induló színes nyilacska. Vannak olyan nyilacskák, amelyeket több másodpercig fogva kell tartani – ami még nem is lenne gond –, de két dolog tönkreteszi az irányítóval való játékot: az egyik az, hogy néha egyszerre több nyilat kell aktiválni, a másik pedig hogy az átlós irányokat nem a fel-le-jobbra-balra gombok kombinálásával, hanem a Háromszög-Kör-X-Négyzet gombokkal lehet működésre bírni, ami igen zavaró körülmény. Ez a game ordít a szőnyegért Jukebox, kalóriaszámolós Aerobic, Head to Head és Multiplayer módban is. El sem tudom képzelni, hogy e nélkül ki az, aki még a karaoke részre is figyelni tud, mert ha van ingerenciánk, akkor menet közben énekelhetünk is. Ja és még egy idegesítő dolog: a játékot nem lehet megállítani, az elkezdett játékból pedig nem lehet kilépni, meg kell várni míg lemegy a választott nóta.

Nohát. Hiába dicséri a brit Royal Academy of Dance oktatóinak munkáját a játékban fellelhető több, mint nyolcvanféle mozgáskombináció, ez bizony nem menti meg a matériát. Kontrollerrel nehézkesen irányítható, szőnyeg nélkül pedig mit sem ér, viszont annyira korántsem tartalmas, hogy érdemes lenne bele komolyabb összeget fektetni. A rend kedvéért pár előadó: Run DMC, The Trammps, Liberty X, Five, Kidz UK.





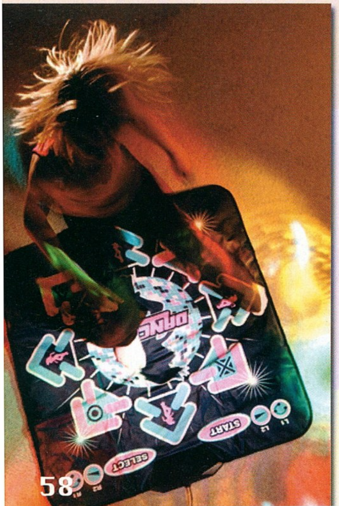
DANCING STAGE FEVER

Nahh, végre! A félelmetesen gyengére sikeredett Dance UK után már kezdtem megijedni, hogy nem lesz ínyemre való egyik játék sem. Láss csodát, a Konami **Dancing Stage Fever**-je nagyon bejön. Igaz ehhez is kell szőnyeg kőkeményen, de ez végre kontrollerrel is jól játszható, persze csak ha nem állítjuk az összesen nyolc közül a legdurvábbra a nehézségi szintet.

A játék csodálatos, pontosan annyira csodálatos, mint amilyen csodálatosnak egy ilyen játéknak lennie kell. Láthattunk tehát már sokkal szebb grafikát, de itt nem ez a lényeg: a progihoz pontosan illő cel-shaded technológiával készült és videó-bejátszásokkal megbolondított elegy képzi a külső tulajdonságok egyik felét. Nemhiába, ez Konami munka. A külcsín másik felét ugyebár a zenék és hanghatások adják és azt kell mondjam a japánok ezen a téren sem tudtak melléfogni: szinte bizonyos, hogy még ha véletlenszerűre is állítjuk a zeneszámok lejátszási sorrendjét, amelyekre táncolnunk kell, akkor sem fogunk csalatkozni a neves előadók dalainak hallatán. Különösen kellemes meglepetésként értek a Squeeze, a Madness és a Thin Lizzy nóták, ám napjaink – elnézést a kifejezésért, de – szutyokáradatában valahogy még az Ace of Base és a Spice Girls számai is új értelmet nyertek.

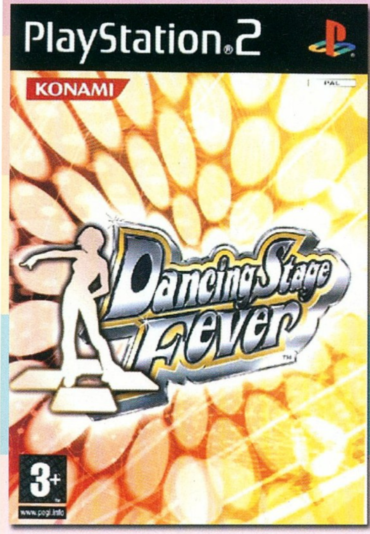
Az opciók közt jó sokáig el lehet időzni, mert az aprólékos, okosan felépített menürendszeren keresztül szinte a játék bármely nüansznyi kis momentumát kedvünkre állítgathatjuk, úgy ahogy van szinte mindent testre szabhatunk. A játék egyébként – eltérően a Dance UK-től – „négyutas" szőnyeget használ, ebből adódóan a játéktéren is csak négy aktivizálandó nyíl kapott helyet a nyolc helyett. A játékmenet amúgy szinte teljesen ugyanaz, mint az ötpontos gamenél, azzal a különbséggel, hogy itt alulról felfelé áramlanak a kis nyilacskák, és amikor azok a le-fel- jobbra vagy balra mutató nagy nyilakba érnek, akkor kell aktivizálni azokat. A háttér néha túlzottan is mozgalmas – persze az opciókban általunk beállított paramétereknek a függvényében –, egyszerre akár két figura is táncolhat játékosunk mellett a hatalmas és néha sajnos zavaró szín-kavalkádban. Mondanom sem kell tucatnyi központi szereplő közül válogathatunk.





MARTIN BELESZÓL!

Ha valamikre, akkor ezekre a zenés stuffokra aztán rá lehet mondani, hogy rétegjátékok. A legtöbben menekülnek előlük, mint ördög a tömjénfüsttől, de találkoztam már olyan gamerrel is, aki egy ilyen kipróbálása után mindenáron táncszőnyeget akart venni. Szerintem partijátéknak, vagy gyerekek szórakoztatására mindenképpen érdemes egy ilyen beszerezni. A legújabb, USB headsetet használó, karaoke-s verzió viszont kifejezetten állat buli – hidd el, próbáld ki, be fogsz tojni a röhögéstől! Először otthon, nagy magányodban ereszd ki a hangod, aztán ha bejött, dumáld rá a haverokat is!



Külön menü alatt nyílik lehetőségünk a játék kezelésének betanulására, külön a gyakorlásra. A legfontosabb dolog amit gyakorlás közben megállapítottam, hogy kontrollerrel is viszonylag játszható és élvezetes a game, persze azért szőnyeggel nagyságrendileg finomabb lehet. Maga a játék főárama háromfelé ágazik, nevezetesen Single Player (egyedüli), Versus (egymás elleni) és Double (egyedüli, két szőnyeggel!) módra. A Workout Mode a kalóriaégetős okosság – „égjen a zsír!" –, úgy látszik mostanság ez elmaradhatatlan. Nem is baj egyébként, most hallottam, hogy ötödik helyen áll a magyar lakosság az elhízási ranglistán. Szóval gyerünk ducik, vegyetek Dance Fever-t! :) Kifejezetten szórakoztató anyag!

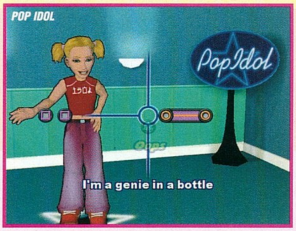
POP IDOL

Ausztráliát átutazóban megjárt barátaim, Krisz és Körte meséltek a játék alapját képző műsorról, amelyet nagy élvezettel néztek, hisz elmondásuk szerint igen jó előadók – is – szerepeltek a műsorban és úgy mellesleg a háromtagú zsűri is egész normális, kiegyensúlyozott volt. Hogy tudjátok miről van szó, a **Pop Idol** a nálunk Megasztár címen futó, nekem egyes pontjain kifejezetten csináltnak, őszintétlennek tűnő valóságshow / zenei tehetségkutató keverék külhoni megfelelője. Első ránézésre érdektelennek tűnhet a program, hiszen mindenféle komolyabb designt, szépérzéket mellőzve tárul elénk a két műsorvezető által kommentált főképernyő. Az opciók menü ha kimaradt volna sem hiányozna túlzottan, annyira semmitmondó és a Feature alatt rossz képarányban elhelyezett egy-két bonusz klip és trailer sem igazán figyelemfelkeltő (habár az Ant and Dec paródia egészen jó).

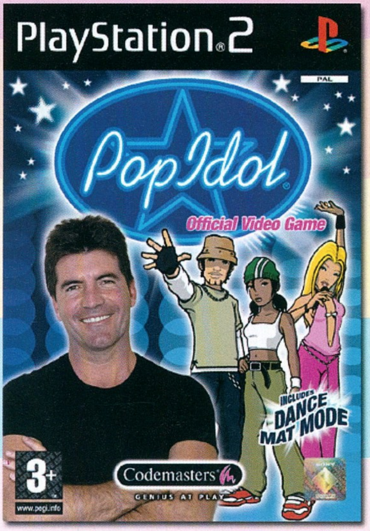


Nyitányként szépen beállíthatjuk a profilunkat, tehát a nevünket, a nemünket, a kinézetünket és a ruházatunkat, így egyesével, szép sorjában. A menük közt való navigáció során szembetűnik a sok apró, de idegesítő töltés, amely szétszabdalja a játékot.

A show minden eleme megtalálható a programban, így itt is a meghallgatással kezdődik a verseny és a különféle válogatásokon keresztül juthatunk el a csúcsra, mint az a Megasztárban is zajlik. A tanuló módra nem nagyon lesz szükség, hiszen magától értetődik a feladat: a Kör, Négyzet, X és Háromszög gombok szimbólumai haladnak menet közben a kép közepén található célkereszt fele és amikor annak pontosan a közepébe ér valamelyik jel, akkor a hozzá tartozó gombbal aktiválni kell azt; persze van, amikor hosszabb ideig nyomva kell tartani az adott gombot. Ha ügyesek voltunk és túljutottunk a felvételin, jöhetnek a selejtezők és mi betegre nevethetjük magunkat, mert ellenfeleink a kezdetekben borzalmas teljesítményt nyújtanak. A szakadt deszkáktól a nagyszínpadig, azaz a csúcsra való feljutásig jó pár számot el kell énekelnünk, a verseny egyes szakaszai között egyre több elemből választhatóan csinosítgathatjuk emberkénket. Hatalmas feeling, amikor a zsűritagok megmondják a véleményüket, vagy amikor a nézők bizalmát elnyerjük. Hangulatos, meg kell hagyni.



Ez az első program a tesztanyagok között, amely alapvetően a joy-jal való irányításra épül, ezért tulajdonképpen a táncszőnyeggel nem rendelkezőknek ezt ajánlanám a leginkább, de van Karaoke és táncszőnyeges (és többjátékos, saját szavazórendszeres) módja is, így a SOCOM-hoz kapott USB headset sem fog a sarokban porosodni. Egész OK a cucc, csak nekem nem fekszenek a fiú és lánybandák (no meg Britney).



KARAOKE REVOLUTION

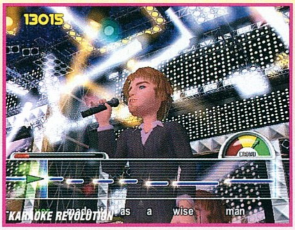
No, ez a **Karaoke Revolution** egy nagyon nem egyszerű anyag! Ez valami *eszméletlen vicces*: karaoke házi körülmények között. A Harmonix keze munkáját dicséri a cucc, a zseniális Frequency és Amplitude után ez a harmadik, az elődökhöz méltó folytatás.

Van olyan elvetemült egyén, aki nem tudja mi is az a Karaoke? Akkor nagyon egyszerűen elmondom: az agyalágyult japók által kiötlött dolog ez, ismert nóták alapjaira kell ráénekelnünk. Szerencsétlenségemre néhanapján a szomszédom is űzi, bár ő Máté Petyára tolja, míg itt Avril Lavigne, Sugar Ray, Vertical Horizon, REM, Cher, Diana Ross, Van Halen, Kool and the Gang, Black Crowes, UB40 és sok más hasonlóan „ismeretlen" előadó nótái mellé kell adni a hangunkat. Hatalmas poén, főleg mert hamar rádöbbenhetünk, hogy nem csak mi nem tudunk énekelni és hogy nyugodt szívvel ki lehet állni égés céljából a haverok elé, mert valamit-valamiért alapon egyszer úgyis rájuk kerül a sor. Tipikus partygame, a soundtracket figyelembe véve nagyon erős felhozatallal.



A traning módban szép hosszan ecseteli a gép, amit úgysem – vagy csak nagyon nehezen – tudunk majd végrehajtani: precíz időzítéssel és a megfelelő hangokat szépen kiénekelve szerezhetünk csak pontokat a Showtime (egy szám éneklése), az Arcade (több egymás után következő nóta éneklése) vagy az akár nyolc játékos eredményeit is rangsoroló Multiplayer módokban (egy szám mindenki által való eléneklése vagy bajnokság kieséses alapon). Azért nem árt a gyakorlás, hisz mint tudjuk ő a tudás anyukája.

A Single Player módban van egy kis karaktergenerálás is, azután irány a Soundcheck vagy a mélyvíz, a Perform. Az előbbiben megismerhetjük a számot amire énekelnünk kell, az utóbbiban pedig a pontszerzés reményében élesben énekelhetjük el azt. Aki nem rendelkezik megfelelő szintű angoltudással az is nyugodt szívvel szerencsét próbálhat, mivel hangmagasságot és időzítést pontoz a gép és nem pedig kiejtést, ezért dúdolva is pontosan ugyanolyan jó eredményeket lehet elérni, mint énekelve.



A programnak kiemelkedően szép a grafikája a stílusbeli képviselőihez viszonyítva, mind a menük, mind a motion capture technikával életre keltett karakterek, mind pedig a hátterek a helyükön vannak. A zenei alapok is nagyon erősek, ettől függetlenül abba, hogy az értékelésnél a hangok és a zenék is jó pontszámot kapnak-e Nektek is lesz egy „kis" beleszólásotok. Továbbmegyek: csak rajtatok múlik! A pontozásnál én megelőlegezem a bizalmat. :)

[Dae]
suffocation@freemail.hu

DANCE UK

BIG BEN INTERACTIVE	
MÁS VERZIÓ: PS	
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1–2 Játékos
memóriakártya 8mb (250KB)
analóg irányító (dual shock),
8-way dance mat, wireless karaoke microphone, dance sound system 2.1

✔ maga a game budget-kategóriás
✕ szőnyeg nélkül teljesen játszhatatlan

5 pont

DANCING STAGE FEVER

KONAMI	
MÁS VERZIÓ: PS	
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (94KB)
analóg irányító (dual shock),
logic 3 dance mat

✔ zseniális zenék, opcióhegyek, kontrollerrel is élvezetes
✕ már tuti, hogy vennem kell egy szőnyeget

8 pont

POP IDOL

CODEMASTERS	
MÁS VERZIÓ: GBA	
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1–4 Játékos
memóriakártya 8mb (74KB), analóg irányító (dual shock), usb headset, logic 3 mat

✔ megasztárnál jobb, mert interaktív, vicces és hangulatos
✕ kissé egyszerű, sok kis töltés sokra megy

7 pont

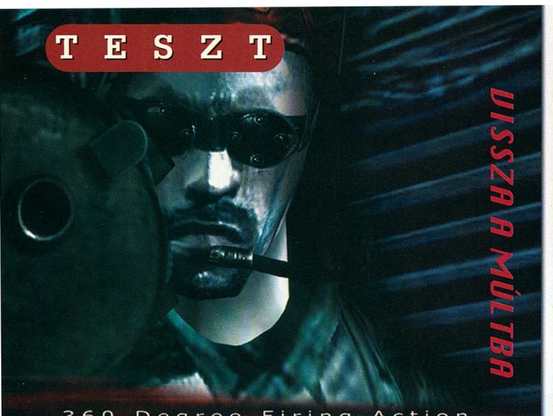
KARAOKE REVOLUTION

KONAMI	
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS	
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1–8 Játékos
memóriakártya 8mb (72KB)
analóg irányító (dual shock), usb headset

✔ jól esik kinevetni a haverokat :)
✕ nem tudok énekelni és ezzel nem vagyok egyedül

8.5 pont



VISSZA A MÚLTBA

360 Degree Firing Action

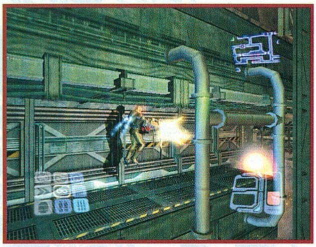
BLOWOUT

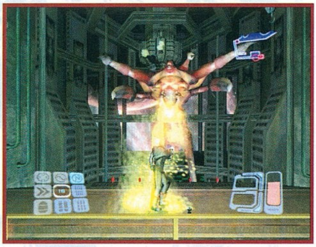
Vannak játékstílusok melyek érthetetlen okokból kihaltak A technika fejlődése miatt a 3D megölt egy csomó régi klasszikust. Ilyen például a régi haladós-lövöldözős stuffok. Ki emlékszik arra a megszámlálhatatlan címre, mely 8 és 16 bites korszakban érkezett? Még felsorolni is hosszú lenne, mennyi örökre szóló játékélménnyel ajándékoztak meg minket azok az évek. Mindenkinek megvolt a maga kedvence; valaki az akciós Contrát, más az összetettebb Impossible Missiont kedvelte. A személyes kedvencem a Turrican volt, még anno SNES-re és MegaDrive-ra. Emlékszem, milyen elánnal álltam neki, és mennyit bajlódtam a pályákkal. Aztán ott volt a Contra, ami SNES-en Probotector néven futott. Mindegyiket imádtam. A régi emlékek... Éppen ezért jó érzés, amikor hébe-hóba érkezik egy, a stílus felelevenítő program, esetükben a **Blowout**. Az anyag teljes mértékben klasszikus alapokra épít. Adva van egy főhős, megpakolva fegyverekkel. Vele kell egy oldalra scrollozó, 3D-s hatású, valójában 2D-s pályán kulcsokat keresgélni, és persze az összes ellenfelet leölni, közben persze a lehető legtöbb pontot összeszedni. Hogy mi ebben a jó? Ha ezt kérdezed, akkor szinte biztos, hogy a PlayStation volt az első konzolod, ami azt jelenti, hogy kerüld el a programot, mert primitívnek, monotonnak és unalmasnak fogod találni. Másoknak azonban felkeltheti az érdeklődését. Kicsit az volt az érzésem vele kapcsolatban, hogy a Blowout egyfajta egyvelege sok régi lövöldözős játéknak. Van benne Turrican, van benne Contra, és van benne IM és Blackthorne is. Utóbbi miatt talán kicsit vontatottabb a játékmenet, azaz nem csak lőni kell és fegyvereket gyűjteni (ezekből van egy pár), hanem bizony elég sok apróbb feladatot is meg kell oldani. Kulcskeresgélés, bizonyos célok kilövése stb. (Mindig figyeld az utasításokat, amiket a játék ad.) Igen nagy labirintusokat kell felderíteni benne, melyek sokszor órákat is igénybe vehetnek.

A Blowout egy kellemes játék, aki szerette anno ezt a stílust. Audiovizuálisan ne is várj sokat a programtól. A grafika sötét árnyalatú és funkcionális (amúgy „klasszikus szinten" pofás), a zene monoton, de ha kell, pumpálja az adrenalint.

Nem is ezek miatt érdekes ez az anyag. Azért fontos, mert egy kihalt stílust elevenít fel egy „megfáradt" generációnak. Olyanoknak akik a '80-as évek végén és a '90-es évek elején voltak fiatalok, akkor élték át a „gamer" korszakukat. Ez a generáció talán csalódottságból, talán más okból felhagyott a non-stop játékkal és mára már ők is beleléptek abba a sodró árba, melyet *Életnek* nevezünk. Nekik fog sokat adni ez a stuff, mert pár órára felidézhetnek vele néhány régi emléket és elmélázhatnak azon, hova is jutottak mára el a játékok.

Veres Miki





BLOWOUT

MAJESCO

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (90KB)
analóg irányító (dual shock), ds

✔ régi játékstílus felelevenítése
× aki ezt szerette, az ma már nem játszik állandóan játékokkal

5 pont

KÁRTYAJÁTÉK AZ ÉLETÉRT

Culdcept





Az utóbbi időben Japánban és Amerikában rendkívül népszerűvé váltak azok a típusú rajzfilmek, melyekben kártyákkal harcolnak egymással a szereplők. A dolog vitathatatlanul a Pokemon frenetikus sikeréből táplálkozik. Csak itt ugye a Pokeballok (ugye így hívják a gömböket, melyekben az állatkák vannak?) helyett különböző kártyalapokkal csalják elő az érdekesebbnél-érdekesebb lényeket, hogy aztán megküzdjenek egymással. És hát ha rajzfilmen jönnek ilyenek, akkor már-már ténykérdés, hogy játékok is megjelennek a témában. Ha még emlékeztek, tavaly év elején érkezett meg a Yo Gi Oh! című darab, mely pont ilyen kártyás küzdelmeket mutatott be. Azóta az egyik TV adón a rajzfilm is elindult, így magatok is megbizonyosodhattok a dolog lényegéről. Mit ne mondjak, kicsit szomorú, hogy Magyarországon ilyen „anime"-ekkel kell beérnünk.

No mindegy, akik rákattantak a témára (azaz fiatalabbak), bizonyára örömmel fogadják, hogy egy újabb játék is érkezett, **Culdcept** címmel. Az anyag természetesen RPG jellegű, azt hiszem talán eddig a legérdekesebb, mely ebben a stílusban jött. Az ilyen „kártyás RPG"-kben (azt hiszem ez a megfelelő titulus), az a probléma, hogy *rétegjátékok*. Nem tudom, hogy így van-e, de valószínű, hogy a Culdceptnek is van Japánban egy rajzfilm változata, így nálunk egy ilyen programmal nem sok ember múlatja majd az időt, hisz nem ismerjük a hátterét. Persze vannak megszállottak, nekik azt kell mondanom: jól járnak a Culdcept megszerzésével. A stuff ugyanis rendkívül összetett valamennyi téren. A történet például olyannyira bonyolult és mély, hogy akár egy komolyabb (fantasy)könyv alapja is lehetne. Rendkívül érdekes, sok-sok filozófiával átszőtt, és ami a legfontosabb: humoros is. Maga a harc és a küzdelem is igen kusza (jó értelemben), természetesen sok-sok lapot, azaz szörnyet felhasználhatunk, megszerezhetünk. Kissé a stratégiai RPG-ket idézi a csata, nem csak megvalósításában, hanem összetettségében is, így aki a komolyabb fejlesztési és harci rendszereket kedveli az is nekiállhat a játéknak. Persze csak akkor, ha nem zavarja az efféle „kártyás" összecsapás. Szóval a programmal nekem nem volt különösebb bajom, akinek bejön ez a téma, annak tetszeni fog, más meg nyílván még a cikket sem fogja végigolvasni. Egy dolog zavart igazán. A játéknak kellemes manga grafikája van. Éppen ezért furcsa volt látni, hogy az intro és az átvezető filmek CG animációk voltak, valamint a kártyás összecsapások is 3D-s poligonos grafikával készültek. Sokkal jobban állt volna a programnak, ha animeeket használtak volna introban, és a küzdelmek is 2D-ben rajzoltan mennének. Azt hiszem jobban illeszkednének a stuffhoz, így ugyanis kicsit disszonáns a viszonyuk a játéktérhez (szereplők, városok stb.), ami szép rajzolt. Mindenesetre ha kedveled a rétegjátékokat, és a jó sztorikat, akkor nyugodtan tehetsz vele egy próbát.

Veres Miki



CULDCEPT

NEC

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

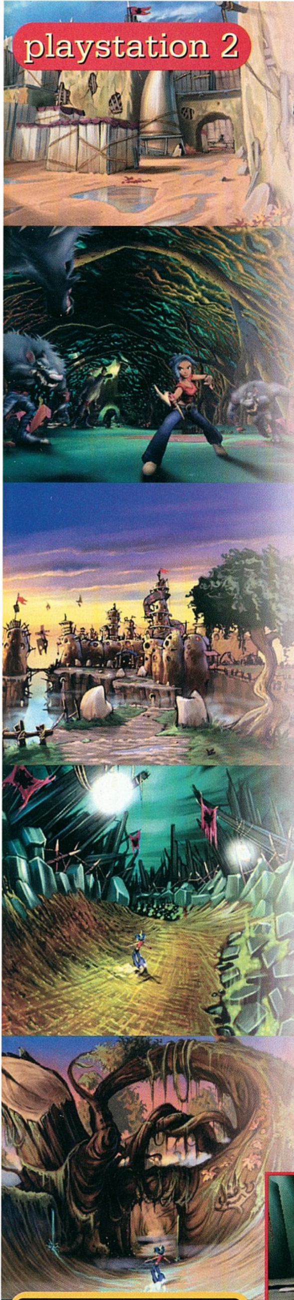
1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (63KB)
analóg irányító (dual shock), ds

✔ rétegjáték
× rétegjáték

6 pont

VILÁGOK KÖZÖTTI BALESET

Kya: Dark Lineage





Platformjátékot kiadni PS2-re manapság nagyon kockázatos dolog. A piac ugyanis a Jak 2 valamint a Ratchet 2 megjelenése után rendkívül telítetté vált. A két említett stuff igen magasra tette a mércét, melyet nemhogy átugrani, de még megközelíteni is nehéz. Ennek ellenére azért akadnak kitartó próbálkozók, ami igen pozitív dolog, hisz biztosítják a Sony masináján a választékosság fenntartását. Most például az Atari/Eden páros készített egy színvonalas platform anyagot, **Kya: Dark Linage** címmel. Nem állítom, hogy a program ledönti a két királyt a trónjáról, de mindenképen ott van a közelükben.



EGY VÉLETLEN BALESET

A történet főhőse egy lány, Kya, aki külsejét tekintve meglehetősen – kellemetlen, de divatos szóval kifejezve – trendi vonalat követ. Egy csinos, nádszálvékony fiatal teremtésre gondolj. Szegény lánynak évekkel ezelőtt titokzatos módon eltűnt az apja. Azóta egyáltalán nem hallott felőle. Egy napon, Frank – Kya testvére – jár a húga lakásában, és egy véletlen folytán felfedez egy titkos szobát. Valószínű, hogy ez Kya apjáé volt még anno eltűnése előtt. A szobában egy ládára is lelnek, mely egy újabb véletlennek köszönhetően megnyit egy titkos teleportot, mely egy másik világba löki át két hősünket. Kettőjük közül Kya a szerencsésebb, mert rá az úgynevezett Native-ok találnak rá. A világ, amelybe kerülnek, ugyanis még hírből sem ismeri az embereket, az egész bolygót állatok lakják – a Native-ok pl. rókához hasonló fajta. Igaz, pár évvel ezelőtt már érkezett egy ember ide, és mint azt Kya később megtudja, az apja volt az, akit megszállt valami gonosz erő. Ez a gonosz aztán elkezdte megszállni a Native-okat is és rossz farkasokká, Wolfenekké változtatta némelyiket. Ezeket a farkasokat aztán felhasználta a meg nem fertőzött őslakosok ellen. Mindezt Kya a Native-ok falujában tudja meg, ahova némi menekülés után kerül. Mivel Kya fejébe veszi, hogy megmenti Franket – akit a Wolfenek kaptak el –, ezért a helyiek segítenek neki. Cserébe persze ő is segít a Native-oknak, mivel a farkasok visszaváltoztathatók eredeti állapotukba – a megfelelő szertartással. Így tehát megkezdődik a lány kalandja, hogy megtalálja Franket, megmentse a Native-okat és legyőzze a gonoszt, mely talán apjához is elvezetheti.

PÁLYÁK ÉS BOLTOK

A játék központja tehát a Native falu lesz, mely kezdetben igen csekély mértékben benépesített. Persze ahogy haladunk előre a programban, és mentjük meg a kis rókákat, úgy fognak felépülni a különböző házak. De mit is kell tenni, hogy egy farkasból újra Native-ot csináljunk? Először is le kell győzni a farkast úgy, hogy elájuljon. Itt jön elő az ellenfelek leküzdésének kérdése is. A játék ebből a szempontból hasonlít egy verekedős programra, ugyanis bunyózni kell a farkasokkal. A kisebb ellenfeleket ugyan a bumeránggal (a faluban kell majd megvenni) is meg lehet ölni, de a farkasokat le kell verni. Ha eszméletlen állapotba került, akkor jön elő a játékban gyűjthető kis zöld bogyók szerepe. Ezek egyfajta energialabdák melyek segítségével lehet „megszabadítani" a rókákat. Valamennyi ájult farkas fölé ki lesz írva, hogy mennyi kell a visszaváltoztatásához. Ezután nyomj Háromszöget és a Native a faluba kerül. Így, ha egyre több rókát mentesz meg, úgy lesz a falu egyre nagyobb. Az új házakban új boltok létesülnek. Valahol aljátékokat játszhatunk, máshol cuccokat lehet venni. Ehhez persze pénz kell, melyet elszórva a pályákon, illetve ellenfelek likvidálása után kaphatsz. Sőt, nem csak fegyvereket vehetsz, hanem egyéb cuccokat is, mint például gyógyítások, egyéb energiatöltők stb.

De nem csak ezek miatt érdemes figyelni a boltokra. Gyakran már a játék legelejétől lesznek olyan cuccok, melyek a továbbjutást segítik. Ilyen például a snowboard (amivel csúszkálni kell pár helyen), vagy a kapaszkodó (függőleges falak megmászásához stb.). Ezek is pénzbe kerülnek, és ha a programot 100%-ra akarod nyomni, elengedhetetlenül szükségesek. A pályákon gyakran akadályoztatva vagyunk a továbbjutásban, de szerencsére mindig kapunk tájékoztatást a faluból. Igaz, ehhez először fel kell venni a tojást, melyből egy furcsa lény fog kikelni, ezzel lehet beszélni a falu főnökével – amúgy nem lesz nehéz ezt megszerezni. Na, most ha ez megvan, mindig megmondják, mit kell tenni egy-egy akadály leküzdéséhez, sőt sokszor arról is tájékoztatást kapunk, merre menjünk tovább. Gyakran a faluba kell visszamenni egy-egy újonnan megnyílt boltba és ott kell megvenni a nélkülözhetetlen tárgyat. Szerencsére a közelben általában vannak teleportok, melyeket ha megnyitsz, akkor visszamehetsz a falubá – a teleportok aktiválásához is zöld bogyó kell: nyomj Háromszöget (így lehet használni egyébként a sárga energiatöltő „dombokat"). A teleportokra szükség is lesz, mert a pályák valami elképesztő nagyok – ráadásul milyen sok van belőlük! Többször akár órákat is igénybe vehet egy-egy szint 100%-os felderítése. Még az a szerencse, hogy a térképen (L1) fel vannak tűntetve a farkasok. Egyébként az ellenfelek legyőzése gyakran nem csak a nyers erőn múlik, hanem a leleményességünkön is. Többször tornáztatja meg agyunkat is a program, nem csak a farkasok likvidálását, hanem a továbbjutást illetően is.



A feladatok nincsenek túlbonyolítva, ha figyelmesen mászkálsz és éber vagy, a legnehezebb akadályt is megoldhatod. Nagyon jó volt például a vörös színű állat, amire amellett, hogy ráugorhatunk, még a kapcsolókra is rá tudjuk csalni (csak sárga gyümölcsöt kell leszakítani a fákról). Aztán említhetném a bombák használatát, melyekkel falakat lehet szétzúzni. Én nagyon élvezetem ezeknek az apró, ám trükkös feladatok megoldását. Ami ennél is jobb volt, hogy a sztori rendkívül humoros! Gyakran nagyon durva poénokkal nevettet – olykor meg fáraszt – a játék.



BENYOMÁSOK

Szóval nekem kifejezetten tetszett a stuff! Egy egészséges platformjátékot kapunk, mely hosszú órákra leköthet. Hasonló véleményen volt egyébként kollégám, Böjtös „Judge Dredd" Gábor is, akit szintén teljesen elvarázsolt az anyag, és hosszasan ecsetelgette, hogy mennyire bejön neki. Igaza van. Szerencsére a játék külalakjába, sem a hangzásvilágba nem köthetünk bele. A grafika ugyanis meseszép, szerintem az egyik leglátványosabb PS2-es anyagok között van a Kya. Gyönyörű helyszínek, szédítően csodás magasságok. A zene pedig remekül illik a szintekhez, illetve az átvezetőkben a – jó értelemben vett – debil történethez, humorhoz. Két dolog nem tetszett. Először is gyakran kell szeles pályákon „repülni". Ez idegesített, mert nehezen lehet irányítani Kyát, és gyakran tüskék szegélyezik az alagutakat. A másik dolog a 3D-s platformjátékok örök nemzise, a kamerakezelés. Néha elképesztő manővereket enged meg magának az operatőr – még szerencse, hogy nem túl sűrűn. Ezeket a dolgokat leszámítva elégedettek lehetünk. Én a Kyát azon platformjátékosoknak ajánlom, akik már kipörgették a Jak 2-őt, lenyomták a Ratchet 2-őt és új kihívásokra vágynak. Nekik, azaz a platformstílus elkötelezett híveinek tökéletes választás lesz az anyag, hogy megint naphosszat csak mászkáljanak és gyűjtögessenek.

Veres Miki



MARTIN BELESZÓL!

A Kya tesztelése közben ismételten rá kellett jönnöm, hogy az európai, amerikai és japán designerek által megálmodott programok – jelen esetünkben ugye a platformjátékok – mennyire gyökeresen különböznek. Elmondhatnám, hogy miben, de egyrészről ti is tudjátok, másrészről rendkívül sok hely kéne, hogy minden gondolatomat leírjam. Ez itt, a Kya, egy európai, sőt, tipikusan francia cucc. Mint a Rayman. Asszem' ezzel mindent elmondtam róla...

KYA: DARK LINEAGE

ATARI / EDEN

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (322KB)
analóg irányító (dual shock), dpl II

✔ humoros szórakoztató anyag
✕ vannak részek, melyek nehezen irányíthatóak

8 pont

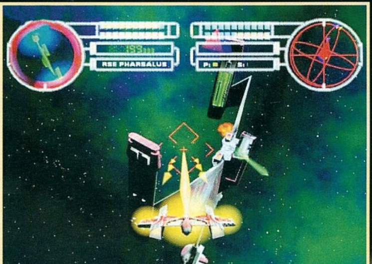
ŰRSZEMÉT

Meglepő, hogy Xbox-ra ez az első Star Trek játék, mert összesen legalább annyi számítógépes adaptáció jelent meg a sorozatból, mint amennyi Star Wars témában. Az interneten rákeresve ötvennél is több találatot kaptam Star Trek játékokból. Az összest fölösleges, de a legjobbakat talán érdemes megemlíteni: személyi számítógépen a *Star Trek Voyager: Elite Force, a Star Trek: Bridge Commander és a Star Trek: Starfleet Command* sorozat volt igen értékes, PS1-en meg a *Star Trek: Invasion*ről kedvezőek a vélemények. Azért is jó ismerni ezeket, mert ha most valaki ST játékhoz kapna kedvet, még mindig jobban jár, ha beszerez egy régebbi játékot, mintha a *Shattered Universe*-zel bünteti magát. Mielőtt azonban lényegre törően bemutatnám minden idők egyik *legrosszabb* Trek játékát, vessünk egy pillantást hátra az időben, azt kémlelve, miben is áll a Star Trek legenda.

EGY KIS TÖRTÉNELEM

Gene Rodenberry, a Star Trek szülőatyja a '60-as évek elején indította útjára sorozatát. Fikciója egy olyan jövőbeni univerzumban játszódik, ahol az emberiség már nem az egyetlen ismert értelmes faj. A 2200-as években járunk, a Föld alapító tagja – a mai ENSZ-nek megfelelő – Bolygók Egyesült Föderációjának, mely egyaránt jelképe a civilizált világ védelmének és a tudományos haladásnak. A Star Trek sikerének egyik lehetséges oka, hogy reális alternatívát jelenít meg, miként élhetnénk jobban, békésebben, egymást tolerálva, etnikai, vallási, faji hovatartozástól függetlenül. Először csak egy próbafelvétel (pilot) készült 1964-ben The Cage (A kísérlet) címmel, ezt azonban az NBC akkori vezetői túlságosan igényesnek és elgondolkoztatónak találták. Csak jóval később, 1988-ban mutatta be egy műsorban ezt a részt Patrick Stewart (Jean-Luc Picard kapitány). Habár az első próbálkozás nem járt sikerrel, Roddenberry kitartásának köszönhetően 1966. szeptember 8-án az NBC mégiscsak elindította az eredeti Star Trek sorozatot. Ezek még a „pizsamás" gúnynévvel illetett részek voltak, melyek mai szemmel feltűnően alacsony költségvetésűnek tűnnek. De az akkori közönség sem kizárólag a látvány miatt kedvelte őket. A központi szerepet játszó Enterprise űrhajó legénysége egymástól nagyon különböző emberekből állt, ami az akkori politikai helyzetben igen merész vállalkozásnak számított. James T. Kirk, a kapitány persze Amerikát képviselte, de a többi szereplő a világ minden tájáról érkezett. Legismertebb közülük talán Spock, a hegyes fülű, ember/vulkáni származású elsőtiszt. Az egyébként is igen érzékeny diplomáciai határokat erősen tágította Sulu, az ázsiai kormányos, Uhura, az afrikai kommunikációs tiszt és Csekov, az orosz navigátor. De a legmerészebb húzás egy afrikai nő szerepeltetése volt, aki egyenrangú partnerként jelent meg a férfi tisztek mellett. Gondoljunk bele, mindez 1966-ban, a fekete polgárjogi és a női egyenjogúsági mozgalom idején! Még Martin Luther King is nagyra becsülte ezért a sorozatot. A *Shattered Universe* játékban is szereplő orosz navigátor, Csekov ugyancsak nagy kockázatot jelentett, hiszen akkor még szinte elképzelhetetlennek tűnt, hogy Amerika valaha is békét kössön a Szovjetunióval (a CCCP egyébként a Klingon Birodalom képében jelenik meg a Star Trekben). Pénzügyi okok miatt végül 1969-ben abbamaradt a Star Trek, de a folytatás szükségességét jelezte, hogy az NBC több mint egymillió levelet kapott a sorozatot követelő rajongóktól. A folytatás hiányának ellenére 1972-ben megrendezték az első amerikai rajongói gyűlést, amin megjelent többek között Rodenberry jó barátja, a sci-fi klasszikus Isaac Asimov is. 1973-ban végül készült egy rajzfilm (*Star Trek: The Animated Series*), de '76-ban még mindig nem voltak új felvételek. (Holott a NASA is annyi levelet kapott, hogy kísérleti űrrepülőgépét kénytelen volt Enterprise-ra keresztelni!)
1979-től a Star Trek könyvsorozat formájában is megjelent, eladtak máig közel 40 millió(!) példányt belőlük, számtalan nyelvre lefordítva. Ugyanebben az évben a Csillagok Háborúja és a Harmadik Típusú Találkozások sikerén felbuzdulva a Paramount Pictures elkészítette az egész estés *Star Trek: The Motion Picture* filmet, ami ugyan nem nyerte el teljes mértékben a rajongók tetszését, viszont kasszasiker lett (állítólag a film annyiba került, hogy abból az Apollo 11 útját is nyugodtan finanszírozhatták volna). 1982-ben a Paramountnál elkészült a második mozifilm, a *Star Trek: The Wrath of Khan* (Khan haragja) címmel, mely az Eredeti Sorozat *Space Seed* című epizódjának folytatása. A harmadik mozi 1984-re datálódik *Star Trek: The Search for Spock* (Kutatás Spock után) címmel, melyben Spock feltámad halottaiból. 1986-ban jött a negyedik film (*Star Trek: The Voyage Home*, vagyis A Hazaút), melynek forgatása során a Paramount végre felkérte Roddenberry-t, hogy indítson egy új sorozatot egy új nemzedéknek. Ez lett a *Star Trek: The Next Generation* (Az Új Nemzedék), ami nyolcvan évvel az eredeti sorozatot követően játszódik. A sorozat hét évig futott sikerrel a tévében, kapott Emmy és Nebula díjakat, végül '96-ban szintén átkerült filmvászonra (*Star Trek: First Contact*, Kapcsolatfelvétel). Az Új Nemzedéket újabb sorozat követte. Ez volt a *Star Trek: Deep Space Nine* (Kilences Űrállomás), mely, mint nevéből is látszik, nem egy csillaghajón, hanem egy – volt kardassziai – űrállomáson játszódik. A Star Trek legfiatalabb sorozata a *Star Trek: Voyager*, mely nyíltan az Új Nemzedék stílusát kívánja folytatni. Ez a Voyager nevű kutatóhajó viszontagságos útjáról szól, mely egy baleset következtében a galaxis túlsó felére kerül, és onnan próbál hazajutni. Hosszú útja során a legénység sok új fajjal – barátságossal és ellenségessel egyaránt – találkozik. A hajó kapitánya az eddigiektől eltérően egy nő, Kathryn Janeway, akinek nincs könnyű dolga a Föderáció egyetlen hajójának parancsnokaként. A multikulturális legénység természetesen megmaradt: az elsőtiszt, Chakotay indián származású, a biztonsági tiszt, Tuvok fekete vulkáni, a műveleti tiszt, Harry Kim ázsiai, a főgépész, B'Elanna



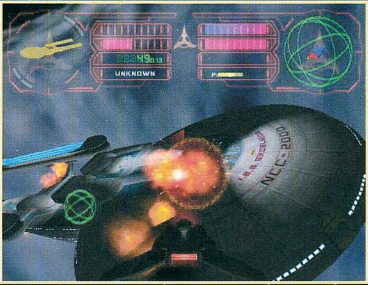












Torres ember/klingon nő. És persze nem hiányoznak az idegen fajok sem. A Star Trek ma is tartó elsöprő sikerének egyik titka minden bizonnyal az a jó arányérzék, amivel Roddenberry ötvözte történeteiben a tudományt, a romantikát és a kalandelemeket. Mindezt egy jövőbeni univerzumban, ám a mai ember számára aktuális problémákkal kitöltve. A sorozatban szereplő, központi idegrendszerre kötött Borg faj például figyelmeztetés nekünk, az egyre inkább elgépiesedő emberi társadalom számára. Mindemellett nagyon fontos, hogy a Star Trekben soha nincs egyértelműen jó és gonosz, mindig logikusan átgondolt és megalapozott érdekek ütköznek egymással. Sajnos az alábbi játék ilyesmivel nem büszkélkedhet.

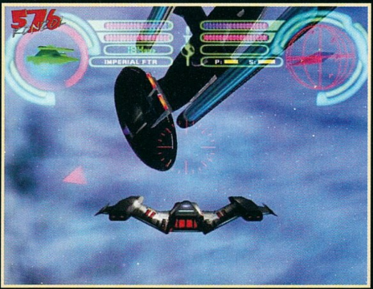
FOTONTORPEDÓT NEKI

Lássuk hát a *Shattered Universe* játékot, ami sajnos egy határtalanul buta, semmitmondó, játszhatatlan űrbéli lövölde. Műfajilag a Wing Commander és Rogue Squadron sorozat nyomdokait piszkolja, ezekkel érdemben összehasonlítani szentségtörés lenne. A játék sztorija egy régebbi epizód, Az Eredeti sorozat *Mirror, Mirror* című részének továbbgondolása. Ez egy párhuzamos univerzumról szól, ahol minden az ellentétére fordul. A Föderáció egy gonosz birodalom, aki eredeti ellenség, az most szövetséges. A szereplők is mind egy kicsit másképp, bizarrabbul néznek ki. A játékban a U.S.S. Excelsior fedélzetének egyik közlegényét alakítjuk. A hajót Sulu kapitány irányítja (George Takei rémisztő virtuális másaként). A játék elején riasztják az Excelsiort – segítenie kell a bajba jutott Enterprise-on. Az ugyanis valami furcsa csillagközi rendellenesség hatása alá került. Csakhogy megérkeztekor az Excelsior sem ússza meg a dimenzióváltást, s hirtelen egy vadidegen univerzumban találja magát. Ahol mindenekelőtt meg kell küzdenie az gonoszba fordult Chekov kapitány (a nem sokkal szebben megrajzolt Walter Koenig) kommandírozása alatt lévő Enterprise-szal. Az Excelsior sikeres védelmezését és az Enterprise lezúzását követően már csak haza kéne jutni saját univerzumunkba. Út közben – vagyis a 19 misszió során – nem lesz más dolgunk, mint egy halom ellenséges repülőt és a felénk tartó aszteroidákat megsemmisíteni.

Ezt a szerencsétlen koncepciót csak súlyosbítja a botrányos irányítás. A két karral navigálunk, bal és jobb oldali ravaszokkal lassítunk-gyorsítunk. Lőni háromféleképpen is lehet: lézerrel, kis lövedékkel és fotonnal. Egyik sem hatékony annyira, hogy ne okozna fejfájást a használatuk. A készítők sajnos egyáltalán nem tudták felhasználóbaráttá, kellemessé tenni a harci jármű kezelését. Plusz a nehézségi szinttel is csúnyán mellényúltak. Gyakorlatilag *játszhatatlanul nehéz* lett a program. Pedig elsődleges célja szerintem a szórakoztatás lenne, s nem az emberi teljesítőképesség szélsőségesen nehéz körülmények között való tesztelése. A lehető legnagyobb szívatásokkal él a játék. Például sok küldetésre 15-20 percet ad, amit nagyjából ki is használ az ember. Csakhogy jellemzően a negyedórás szint utolsó pillanatában kapunk halálos találatot, ami egyáltalán nem vicces, hiszen vért izzadva, a szórakozás legcsekélyebb érzete nélkül jutottunk el addig a pontig. Checkpoint persze nincs, kezdhetjük elölről az egészet.

Xbox-on a grafika állítólag sokkal szebb, mint PS2-őn, de kit vigasztal ez, ha csak néhány objektum és a háttér felbontása magasabb, nem a játék színvonala?! Az átvezetők ráadásul X-en is elég csúnyák, és még inkább unalmasak. Nem történik bennük semmi. Csak Sulu és Chekov kapitány szövegel rezzenéstelen textúrával. Nem segít rajtuk az sem, hogy hangjukat az eredeti, sorozatbéli színészek kölcsönözték. További amatőrség, hogy játék közben nem lehet elérni az Options menüt. Ki kell ahhoz lépni, hogy megnézhessük a gombkiosztást. (Vicces, hogy a játék weboldalán sokkal igényesebb menü fogad, mint magában a játékban.) Mert itt bizony az egész interfész borzalmas. Komplikált, túldíszített, láthatóan életlen, helyenként kivehetetlen. Például azt, hogy milyen messze van a célobjektum, egy digitális kvarcórára emlékeztető kijelző mutatja, melynek zöld színét sikerült úgy belőni, hogy a játékosnak elkezdjen kifolyni a szeme, mire leolvassa.





FAQJÚ!

Szerintem valami nem stimmel a programot kiadó TDK Mediactive-nál. Sorra adják ki a borzalmas játékokat. Na jó, a *Haunted Mansion* még egész jó volt, de a *Shrek* például szégyenletes. Nem is beszélve a szőke sellősrác, *Aquaman* kalandjairól! Nos, körülbelül vele egy szinten van a *Shattered Universe*. Nem bíztatok rá senkit, de ha valaki mégis nekiállna teljesíteni a missziókat, fogadjon meg egy-két tanácsot: a nagy hajóknál mindig van egy holttér, ahol nem tudnak eltalálni, érdemes ezeket megkeresni. Az elveszett célobjektumot az Y gombbal lehet újra kijelölni. A bolygók gravitációs mezejébe jobb nem beleragadni, de nagyon tartani sem kell tőlük, mert a 3D grafikon azt jelzi, mekkora a veszély. Ha csak a bonusz feladatokat nem sikerült teljesíteni, érdemes egy jobb hajóval visszamenni a korábbi missziókba, és azokkal próbálni újra.

Hogy azért mégse ez legyen a végszó, gondoltam, beszúrok néhány véleményt, amit a gamefaqs.com *Shattered Universe* fórumából, regisztrált felhasználók hozzászólásaiból szemezgettem, s igyekeztem lefordítani. Tehát akkor, ST: SU vélemények a hálóról:

- Ez nem az, amit a Star Trek fanok akarnak.
- Csak az akcióra fókuszál, diplomáciára nem.
- Rettenetes ez a játék! Legfeljebb kölcsönözd ki!
- Unalmas, unalmas, unalmas.
- Négy szintet teljesítettem, aztán feladtam, annyira unalmas.
- Attól félek, még easy fokozaton sem fogom tudni végigjátszani.
- Sikerült, 10. próbálkozásra!

(A történeti áttekintés a startrek.scifi.hu oldal tartalma alapján készült – köszönet érte a stábnak)

Stiletto

MARTIN BELESZÓL!

Nagyon fognak utálni most egy páran, de kimondom: utálom, gyűlölöm a Star Treket. Egy szemét. A filmek nézhetetlen mocskok. Mindegyik, egytől-egyig borzalom, unalmas marhaság. És lám, az élet is engem igazol: megjelent egy új ST játék, ami hasonlóan borzasztó... Hihetetlenül semmitmondó látványvilág, jellegtelen hangok, unalmas, semmiféle motivációt nem adó játékmenet jellemzik. Én egy fillért sem adnék érte, de gondolom a sorozat rajongói biztosan megveszik majd. Lelkük rajta...

STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE

TDK MEDIACTIVE

MÁS VERZIÓ: PS2

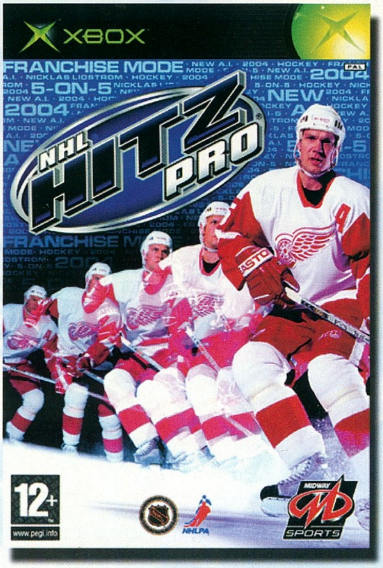
grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	siralmas

1 Játékos
1 mentés 4 blokk, dolby digital 5.1

✔ leginkább semmi
× primitív űrcsaták, unalmas és még nehéz is

4.5 pont

HOKIMIX



Mostanság jelent igazi megmérettetést hoki programot fejleszteni és piacra dobni, mivel a játéküzlet eme szegmense már elég szépen kidolgozott anyagokkal dicsekedhet az utóbbi időkben. Eddig a piacot mondatni az Electronic Arts uralta, de a Sega színrelépése óta már a Microsoft is babérokra tör, sőt, a kisebb cégek sem adják könnyen a méltán kiérdemelt piaci részesedésüket. Ebből mi játékosok csak profitálhatunk és tenyerünket dörzsölgetve, szigorú bírákként, szúrós szemekkel vizslathatjuk a porondra lépőket. Az NHL liga töviről-hegyire körbe van már járva, de talán még mindig van olyan terület, ahol elkél a vérfrissítés. Hogy ennek a kihívásnak tulajdonképpen melyik cég üdvöskéje képes megfelelni, az sajnos csak játék közben derül ki. Ebben a számban felsorakoztattunk összehasonlításra a legutóbbi fejlesztések közül hármat, amivel talán segítségetekre lehetünk abban, hogy ki-ki az ízlésének legmegfelelőbb produkcióval hokizhasson.

NHL HITZ PRO

Az utóbbi években már hozzászokhattunk, hogy a Midway konyhájából kikerült Hitz (NHL) és Blitz (NFL) termékcsalád egy könnyed és szórakoztató árkádjáték sorozatot takar. A 2004-es fejlesztés most húzott egy merészet és ezt a bevált stílust ötvözte a valamivel komolyabb szimulátor érzéssel. Effele kalandozásoknak már tanúi lehettünk nem egyszer, főleg autós berkekben, éppen ezért azzal is tisztában vagyunk, hogy ez egy igen veszélyes terep. A téma kényes mivoltából adódóan egy apró figyelmetlenség is képes az évek során elért sikereket egy szempillantás alatt lerombolni. No, de a Midway fejlesztői ennél azért tökösebb fazonok és bevállalták az újítás kockázatát, így az **NHL Hitz Pro** most egyfajta *hibrid* lett, amiben a könnyed irányítás és az ebből adódó, gyorsan felpörgethető játékmenet valamivel komolyabb szabályrendszerrel párosult. A menübe lépve érdemes először a HOCKEY SCHOOL opciót választani, ahol egy kultúráltan felépített oktatóprogram segítségével elsajátíthatjuk az eredményes szerepléshez szükséges korong- és ütőkezelést. Az edzői utasítások mellett némi magyarázatot is kapunk a cselek fontosságát illetően a legnevesebb hokisok interpretálásában. Miután túl vagyunk a vizsga izgalmain, máris indíthatunk egy gyors meccset az EXHIBITION pontban, ahol az NHL csapatai közül kiválasztva egyet kipróbálhatjuk a frissen tanultakat. A progi természetesen rendelkezik egy karrier móddal is – FRANCHISE MODE –, amiben egy nevenincs együttest pesztrálgatva eljuthatunk az elit liga élére. Módunk nyílik a logonk kiválasztásán túl a csapatösszeállításon is kedvünk szerint alakítani, és meghatározhatjuk a szerintünk nyerő taktikai formációt. Egy érdekes színfolt is helyet kapott a palettán, ez a Hero Equip, ami a megnyert meccsek után aktiválódik és néhány extra felszereléssel ajándékozza meg a kis közösséget. Ezeknek köszönhetően a játékosaink képességei egyre kifinomultabbá válnak. Ilyen lehet például a „Domil's Helmet", ami az agresszivitás szintjét emeli, vagy a lövéseink pontosságára pozitívan ható „Lemieux gloves". Ám ha meguntuk a sportcsarnokok egyhangúságát, a PICKUP HOCKEY-ban elhagyhatjuk a négy fal nyomasztó keretét és a friss levegőn a helyi menőkkel akaszkodhatunk össze a város melletti befagyott tó jegén, vagy éppen jégkorinkat görkorira cserélve egy parkolóház betonján nyomulhatunk. Az EXTRAS pedig egy Lindstrommal készült mélyinterjút rejt magában.

A mérkőzések alkalmával azért feltűnnek a grafikai megvalósítás hiányosságai, ami leginkább a játékosok és nézők megjelenítésében mutatkozik meg. Ez a tény valójában csak esztétikai problémákat okoz, hiszen az irányításra lényeges hatással nincs. A puritán játéktér és a ma oly divatos fényeffektek, pörgős ritmusú bevágások butított változatai azért rányomják bélyegüket a hangulatra. A zenei válogatások és a kommentátori székben ülő Scotty Bowman mindenesetre javítanak az összképen. Az NHL Blitz Pro tehát egy igen jól kezelhető buliprogram, ami kellemes játszhatósága miatt felhőtlen kikapcsolódást nyújt a sportágat csak hobbi szinten kedvelőknek is. A szimulátor jellegzetességek pedig csak még teljesebbé teszik a játékélményt!

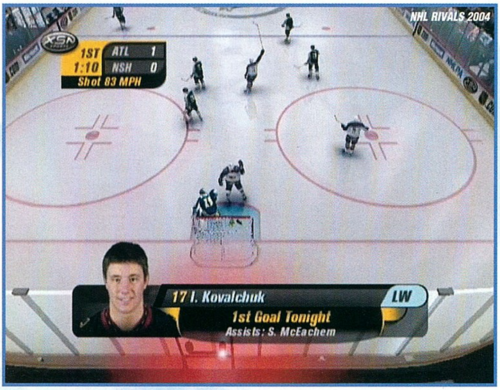


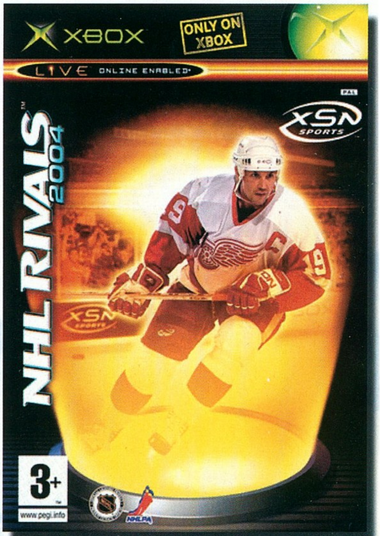


NHL RIVALS 2004

A Microsoft nem bírt már magával és Rivals című új sorozat első darabjával próbál mostanság betörni az NHL piacra, ami szerencsére igen kemény megmérettetésnek ígérkezik, tekintve az egyre erősödő versenytársakat. Egy ilyen küzdelemben már nem csak a minőség számít, hanem a használható újítások bevezetése is. Mindenekelőtt a fejlesztőknek el kell dönteniük, hogy melyik stílust akarják erősíteni. Mivel az árkád és a szimulátor játékmenet képviselői ma már igen magas szinten igyekeznek átadni a játékosok részére ezt a különleges sportélményt, így a Microsoftnak nincs túl sok hibázási lehetősége. A Rivals már az első percekben színt vall és a szimuláció mellett teszi le a voksát.

A menüben feltűnően szerény mennyiségű játékmód áll a rendelkezésünkre, ami nem feltétlenül jelent rosszat. Találunk itt egy gyengécske oktató részt OPEN ICE címmel, amiből ha van elég türelmünk, még tanulhatunk is valamicskét az eredményes kezelést illetően. Azután az INSTANT RIVALS-ben jégre is merészkedhetünk, ahol azonnal feltűnik az irányításbeli nehézségek egész sora. Természetesen egy vérbeli szimulátortól senki nem várja, hogy már az első néhány percben behódoljon nekünk, mégis úgy gondolom, nem a nehézkes kezeléstől válik valóságossá a játékélmény (lásd NHL 2004 by EA). Persze mint mindent, ezt is meg lehet tanulni, de nem mindegy, hogy a végén az embert elégedettség vagy kétségbeesett düh tölti el. Még mielőtt leszedném a Rivals-ről a keresztvizet, ismételten hozzá kell tennem, hogy ezek a negatívumok csak a konkurens címek fényében tűnnek ennyire elkeserítőnek. Mindezek mellett van a proginak egy érdekessége, ami egyben a legnagyobb értéke is. Ez az újítás a szerepjátékokból jól ismert karakterek felvonultatása. Játékosaink ugyanis eltérő képességekkel rendelkeznek, amik a győzelem felé vezető úton nagy segítségünkre lehetnek. A pályán ugyanis






NHL 2004


NHL 2004


NHL 2004

feltűnik egy úgynevezett „sniper", akinek a góllövés és a pontos passzok az erősségei, aztán van itt egy „agitator" besorolású sporttárs is, az ő specialitása a büntetőkből történő korong elhozása. A harmadik delikvens egy agresszív „enforcer", aki hátul képes igen eredményesen munkálkodni, akár saját testi épségét is kockára téve. És végül a „balanced", aki kiegyensúlyozott sportember révén az összes poszton megállja a helyét, így a gárda kulcsembere lehet. Ha már tisztában vagyunk a lehetőségeinkkel, elindulhatunk egy tornán, vagy épp lenyomhatunk egy egész szezont, amihez tartozik néhány edzői ténykedés is. Ezeket a tréneri alternatívákat szerintem helyenként feleslegesen túlbonyolították, de kis időt rászánva a dologra minden világossá válhat.

Kint a pályán viszont nem ér minket csalódás, mert a grafikai kihívásokat a fejlesztők minőségi munkával küzdötték le, így a jég és a közönség is igen látványosra sikeredett. A játékosok mozdulatai és reakciói élethűek lettek, főleg a gólöröm tekintetében. A hangulatot erősítő effektek és zenék is mind a helyükön vannak, amitől egy valódi zúzós küzdelem közepén érezheti magát a gamer. Ha figyelembe vesszük azt a tényt, hogy a Rivals Bill bácsiék első próbálkozása ebben a témában, akkor a kisebb szájhúzásoktól eltekintve igen kellemes anyaggal rukkoltak elő. Így talán megbocsátható az a körülmény, hogy az stuff szinte az összes gyermekbetegség szindrómáját magán viseli, amit persze idővel minden kitartó és lelkiismeretes fejlesztés kinő. De mivel nekünk szerencsére erre nem kell várnunk, így mindannyiunk nevében jobbulást kívánok a Rivals-nek és én most inkább továbbállok, hiszen az EA műhelyéből igen csak izgalmas zajok szűrődnek ki.

NHL 2004

Az EA idén is – azaz már 2003-ban – hozta a mára már kötelezővé vált évenkénti NHL adaptációját, ezzel ismét meghatározva a többi fejlesztő gárda számára az aktuális etalont. Talán mások is tartanak tőle, hogy a soron következő stuff már nem tud igazán újat hozni a jégkorong szimulátorok elit világába, és „tavalyi ízű" lesz az anyag. Bár ha így lenne, sem kellene bánkódnunk, mert az EA konyháján mesterszakácsok dolgoznak, mégis öröm számomra, hogy most is ki tudtak főzni valami zamatos újdonságot. A grafikai finomítások mellett néhány irányításbeli újítás került a játékba, sőt, egy átgondoltan felépített manager program is helyet kapott az opciók között! Ha valaki most találkozna először a címmel, és vágyat érez a sportág szimulálására, az itt a *legjobb helyre* kerül. Egy igen jópofa oktatórész áll a tanulni vágyók rendelkezésére, ahol egy profi vezetésével betekintést nyerünk az irányítás és a taktika egyelőre még ködös területére. Ez minden amatőrnek is kötelező opció, mivel a gép igen komoly edzőtáborozáson van túl, ezért ne is álmodjon senki arról, hogy azért mert látott néhány meccset a tévében, már mindenkit lenyomhat. Itt kérem meg kell küzdeni a győzelemért, mert az AI-nek köszönhetően ellenfeleink rendesen megdolgoztatnak bennünket. Az irányítás és korongkezelés apró részletei és trükkjei idővel mindenki számára jól használhatóvá válnak, amitől a játékélmény félelmetesen valószerű lesz. Meccs közben módunk nyílik egy gombnyomással stratégiát változtatni, ami megkönnyítheti az ínyencek dolgát. Menet közbeni „sportágváltásra" is van lehetőség, mivel a fejlesztők az ökölharc látványos részletét is játszhatóvá tették, ezáltal bevihetünk néhány meghökkentő ütéskombinációt is.



Az opciók között tallózva a MY NHL menüpontban saját játékosokat faraghatunk magunknak, vagy éppen egy teljesen új csapattal léphetünk jégre. Ha valakinek ez sem volna elég, az a NHL ligát hátrahagyva, jó nevű európai országok bajnokságain is részt vehet az ELITE LEAGE pontban. A game egy manager részt is magába foglal, amiben edzőként és managerként is helyt kell állnunk. Ez a DYNASTY mód egy alapos részletességgel kidolgozott felület, ahol a hokipályán elért eredményeink mellett számos üzleti problémát is kezelnünk kell. A megszerzett tapasztalati pontjaink által fejleszthetjük vállalkozásunkat, eladhatjuk kiszolgált játékosainkat, és újakat vásárolhatunk helyettük, sőt még a jegyek árképzésbe is belekontárkodhatunk.

A reflex- és agytornán túl a vizuális élmény az, ami teljessé teszi a képet, ízelítőt adva a konzolvilág aktuális szintjéből. A játékosok változatos mozdulatai, a finom manőverektől egészen a legdurvább bodycheckig szépen ki lettek dolgozva. A jéggel borított játéktér látványosan tükrözi a játékosok sziluettjeit és a rávetülő fényeket. A szinte külön karakterekre bontható nézőközönség pedig állandó mozgásban van. A hangok és zenék a megszokott minőséget hozzák, kiegészülve a két kommentátor folyamatos közvetítésével.

Mindent összevetve jól játszható, kellemes irányítással megáldott, hangulatos game ez a NHL 2004. Másfelől viszont pórul járhat az a játékos, aki nem veszi komolyan a dolgot és csak fél gőzzel próbálkozik. Nem is fokoznám tovább az izgalmakat, mert a játék megteszi ezt nélkülem is, de annyit hozzá fűznék: ez nem minden, mert kb. fél év, és lesz ez még jobb is!

A tesztelés közben igyekeztem a legnagyobb mértékben objektív maradni, bár ez nem tudom mennyire sikerült, hisz a leggyengébb game is valódi szórakozást nyújtott számomra (szegény Én!). Ha ez így megy tovább jövőre tuti, rászokom a sportra. Remélem minden sportrajongó megtalálja a hozzá közelálló stílust, és amíg tart a szezon, talán kipróbálja ezt a kemény sportágat a valóságban is. („Ki az utcára, ki a térre..." by Lukács.). A jégkorongjátékok ígéretes fejlődésnek indultak, és meg van a reális esélye, hogy a következő évben még több és még jobb progik kerülnek a polcainkra.

SiD



NHL RIVALS 2004

MARTIN BELESZÓL!

Pénzt mertem volna betenni rá, hogy az idén sem dől meg az Electronic Arts NHL-es trónja... Foci témában legalább már szorongatja őket a PRO EVO – úgy látszik a hokis konkurenciának még erősítenie kell...

NHL HITZ PRO

MIDWAY / NEXT LEVEL
MÁS VERZIÓ: GC, PS2

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-4 játékos
24 blokk, dd 5.1

✔ szórakoztató, kellemes egyveleg
✕ csúnyácska, kevés ai

7.5 pont

NHL RIVALS 2004

MICROSOFT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-10 játékos
47 blokk, dd 5.1, xbox live

✔ az egyedi karakterek szerepeltetése
✕ kezelési nehézségek, kiforratlan

6.5 pont

NHL 2004

EA
MÁS VERZIÓ: GC, PS2

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-4 játékos
37 blokk, dd 5.1

✔ változatos és erős
✕ ez még nem a csúcs

8.5 pont

AMIT TALÁN AJÁNLANI SEM KELL...

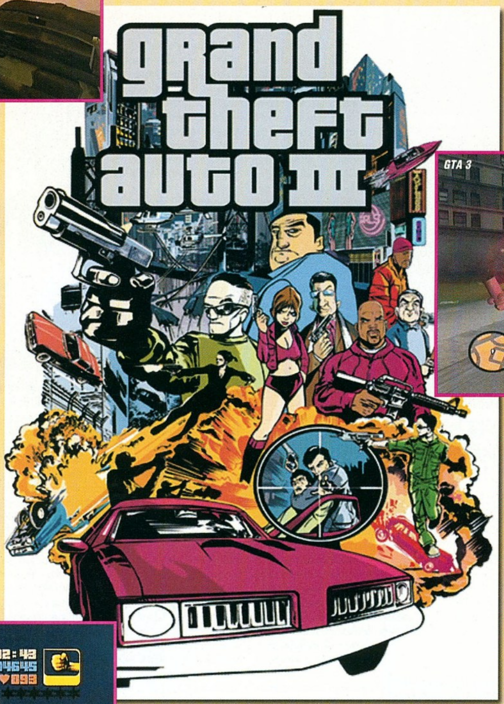


Tesztet írni igazából egy játékról sem nehéz. Persze vannak olyanok, amik jobban megdolgoztatják az embert, de átlagban mindenről lehet írni eleget ahhoz, hogy felkeltsük a Tisztelt Olvasó érdeklődését. Azonban vannak olyanok is, amikről kifejezetten hálás feladat papírra vetni pár oldalt. Ilyen például egy MGS, GT, DMC, vagy akár a GTA. Miért is? Mert annyi élményt nyújtanak az embernek, hogy elég kicsit visszaemlékezni az átéltekre ahhoz, hogy a hangulatot megpróbáljuk átadni.

A Grand Theft Auto régi motoros már a szakmában. Még az egyes PS-en kezdett, meg PC-n... persze akkor még elég gyengécske grafikai tulajdonságokkal. Felülnézetben barangolhattunk be teljes városokat, dolgozhattunk a rosszfiúknak, vagy csak szimplán lődörögtünk az utcákon, miközben autókat kötöttünk el a rend éber őreinek szeme láttára. Az igazi nagy robbanás 2001-ben következett be, amikor a Rockstar kiadó elérkezettnek látta az időt ahhoz, hogy teljes 3D-be helyezze a sorozatot a nagyobb élmény elérésének érdekében. Ilyenkor persze szokás félni előre, hogy vajon mi lesz az eredmény, de szerencsére még a várakozásokat is felülmúlta a kiadott korong. Jómagam két oldalon át áradoztam róla (PS2 változat) a 44-es számunkban. A tesztben megkapta a kiérdemelt 10 pontot, valamint a „Kötelező” státuszt... még hibái ellenére is... Pedig utóbbiból is volt elég. Akkor miért volt ilyen jó szívem? Mert forradalmi. Mert az 576 Konzol értékelési rendszere alapján a 10 pont nem azt jelenti, hogy „tökéletes”, hanem azt, hogy „Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!”.

Sokszor gondolkodtam ezen, és mindig arra jutottam, hogy a videojátékok történelmének egyik legnagyobb alakja lett a GTA. A hihetetlen szabadság, az ötletek, a teljes város bebarangolása... ezt igazából tényleg nem lehet szavakban kifejteni. De haladjunk tovább. 2002 végén lehullott a lepel a kiegészítőnek, illetve korrekt folytatásnak is beharangozott (inkább pletyizett) Vice City-ről. A korong megjelenésekor három dolgot tudhattunk bizonyosan. 1. Ez egy melléktörténet, ami több egy kiegészítőnél a nagysága, újításai miatt. 2. Tervezik a negyedik részt, ami ismét letarol majd mindenkit (reméljük azóta is a legjobbakat). 3. Mindezt nem élvezhetik azok, akik X dobozra ruháztak be. Engem leginkább a hármas pont hatott meg, hiszen nagyon kedvelem ezt a programot, és ennek megfelelően hiányzott is. A harmadik epizódnak mindenképpen örültem volna, és bár a VC nem annyira jött be elsőre... azért annak is nagyon tudtam volna örülni a GTA ínséges időkben. Ráadásul később elfelejtettem azt a hibáját, hogy teljesen a GTA3 sikerére nyúltak bele ebbe a részbe... hiszen a motorozás élménye már eleve megért annyit, hogy elfelejtsem előítéleteimet. A VC-ről egyébként Liquid kolléga írt az 56-os számban, ami hasonlóképpen az elődjéhez, szintén elég magas pontszámot kapott... az eredmény 9.5 pont.

De ha egyszer exkluzív PS2 anyag lett a két játék, akkor miért ez a két oldal az X címek között? A kérdés jó... a válasz pedig öröme minden doboz tulajnak: az említett két 3D-s epizód megjelent a fekete/zöld masinára egy csomagban, ráadásul egy játék áráért. Az ár valószínűleg szól annak is, hogy már három, illetve kettő éves játékokkal állunk szemben. Azonban a régi nem szükségszerűen rossz... ezt tapasztalhattuk már többször is.



Sok embert ismerek, akik C64-es stuffokkal játszanak esténként. Természetesen kicsit utánajárunk most a dolgoknak, hogy mennyire éri meg ez a csomagocska. Először bemutatom nektek a két részt, majd utána utazgatunk kicsit a korlátlan szabadság adta élmények, és jelenkori cenzúra világában. Jó szórakozást...:)

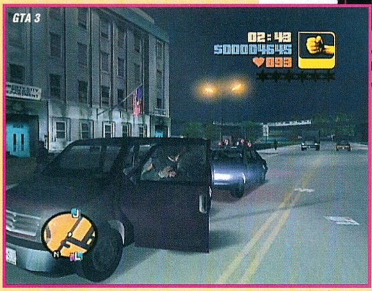
GRAND THEFT AUTO 3

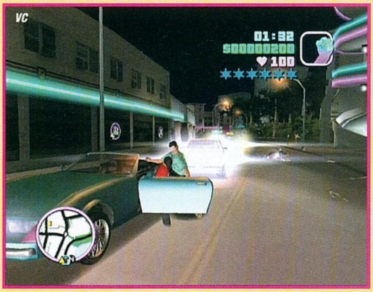
Mint azt már említettem, ez volt az első teljesen 3D-s rész. A kamera mögöttünk elhelyezkedve követ minket, de rengeteg egyéb kameraállást is használhatunk, amik között ott van a régi felülnézet is. Belső nézetre is válthatunk, de ennek igazán nem lesz értelme, viszont így alaposan szemügyre vehetjük a járókelőket. A város ugyanis *él*... Járókelők kolbászolnak mindenfelé. Sok dolguk ugyan ezeknek a gyalogosoknak nincsen, csak a kirakat szerepét töltik be, de ezt a megbízatást tökéletesen teljesítik. Az alapszisztéma ugyanis arról szól, hogy miközben ide-oda mászkálunk, az legyen az



érzésünk, hogy egy önálló élettel rendelkező világban vagyunk. Tesszük a dolgunkat, ahogy mindenki más is. A főhős szerepét nekünk szánták a fejlesztők. Éppen rendőrök kíséretében szállítanak minket, amikor megszabadulunk láncainktól. Természetesen ebben némi segítség is közrejátszott, méghozzá a jól megszervezett alvilág. Így elkezdünk dolgozni a rosszfiúknak. Először csak olyan pitiáner feladatokat kapunk, mint vigyük el az egyik ribit valahova... Lopjunk el egy járgányt, majd festessük át. Később persze jön az a verzió is, mikor bombát kell bele szereltetni, ezután vissza kell szállítani az eredeti helyére: ez egy igen kellemetlen meglepetés a gazdájának. Gyilkosságok egyre nagyobb mennyiségben. Nem meglepő, ha távcsöves puska kerül a kezünkbe, amivel egy jól őrzött célszemélyt kell leteríteni. És idővel elérünk arra a pontra, mikor már a főnökök is félnek tőlünk, mert bizonyítottunk ezerszer. De ehhez a pillanathoz hosszú út vezet... amit végig is kell járni. Rengeteg küldetés, mellékküldetés van elrejtve a játékban. Eleve elég csak arra gondolnunk, hogy amennyiben sikeresek vagyunk, egyre többen szeretnének alkalmazni minket. Ez egyben azt is jelenti, hogy innen-onnan is lehetőséget kapunk majd arra, hogy megmutassuk, mit tudunk. A sorrend nem számít. Ami számít, az maga az érzés... Liberty City *lélegzik*! A szükséges levegőt pedig mi pumpáljuk a tüdejébe.

Érdemi változtatások nincsenek a PS2 kiadáshoz képest. Kicsit kidolgozottabb a grafikai prezentáció. Ez leginkább az autókon látszik meg... főleg a fényezésen. De úgy összességében szebb képet kapunk, azonban ez el is várható. Mint említettem, nem mai darab a játék. A javítgatások után is látszik, lehetne ez még ennél is szebb. Főleg, hogy bizonyos tárgyak előttünk való megjelenése (újságok a földön, járművek pár kanyarral ar-











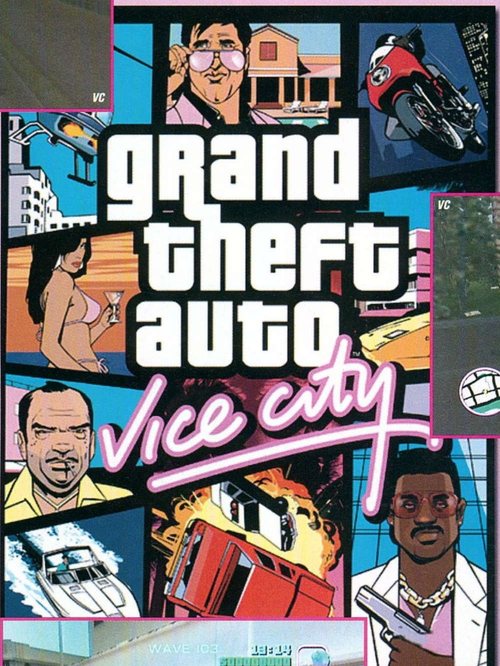
rébb, házak a távolban) még mindig tapasztalható. Legfőképpen ezen kellett volna változtatni. Szerintem legalábbis... A másik probléma, hogy kicsit lassabbnak tűnik a kelleténél. Ez nem tudom, miért lehet? Összességében azonban a program nem változott nagy mértékben, ezért egy kifejezetten kult játék van a csomagocska egyik rekeszében... Nézzük a másikat is!

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

És íme a kiegészítés, de nem... új rész... illetve bocsánat: melléktörténet. A zseniális C64-es kezdés után egy olyan filinges, a '80-as éveket idéző bemutatót láthatunk, hogy az már alapból kötelezővé teszi a korongot. :) Hát igen... Ebből már ki is derült: más időben járunk, pár évet visszautaztunk. Méghozzá Vice City-be. Tengerpart, diszkók, motorok... és természetesen a rivális bandák városa. Itt is hasonló a feladatunk, mint a GTA3-ban. Beépülni valahova, hírnevet szerezni magunknak... végül a legnagyobbá válni. Talán még több küldetéssel, még nagyobb helyszínnel. De az igazi újítások olyanok, mint a bizonyos épületek megvásárlási lehetősége (akár még saját helikopterrel is), a különböző motorok megjelenése, vagy a rádióadókon megjelenő licencelt zenék. Ja igen... el is felejtettem említeni a GTA3-asnál, hogy rádiót is hallgathatunk az autókban! Amíg azonban ott leginkább ismeretlen szerzemények voltak, addig itt már olyanokat hallgathatunk, mint Cult, Megadeth, Motley Crue, vagy akár a Run DMC. Persze rengeteg stílussal, előadóval találkozhatunk, de ugye az én szívem inkább olyanok felé húz, mint a szintén megszólaló Slayer... Egyéb meglepő változtatások nincsenek. Érdekesség még a grafikára jellemző elmosódottság, ami állítólag filmszerűbbé teszi a játékot, de szerintem szimplán csak idegesítő, ráadásul csúnya is, ezért ajánlott kikapcsolni a menüben (Display, Trails: Off). Ez a program is kicsit lassúnak tűnik, azonban nem vészesen... éppen csak egy picit. Mondjuk lehet, hogy a sok F-Zero miatt vagyok már felpörögve.:)

A KÖNYÖRTELEN CENZÚRA

Megváltoztatni, betiltani... egyre megy. A lényeg az lesz: a játékvilág elveszít valami igazán különlegeset. A „Kill all the Haitians!" misszióhoz kapcsolódó felháborodással kapcsolatban pedig annyit, hogy ha a japánok elviselték a MOH új részét, akkor nem értem, mi itt a gond? Fel kellene fogni, hogy *ez csak játék*. Virtuális szórakozás. Mondjuk bagoly mondja verébnek, hiszen hiába okoskodom... én sem lennék képes például a világháborús németek bőrébe bújva gyilkolászni a felszabadítókat. Nem a németekkel van baj, hanem azokkal a németekkel. Van, amit már nem bír befogadni a gyomrom. De visszatérve az eredeti témára: az a baj, hogy túl van bonyolítva ez az egész. Nem betiltani kéne, meg megvagdosni, hanem több felelőséget mutatni, és egyszerűen annak a célközönségnek eladni a korongokat, amelyiknek azok szólnak is. Kell egy GTA, kell egy Manhunt, kell egy Siren. Azonban ezek valóban nem egy 8-12 éves kölyök kezébe valók. De egy kicsit a cenzoroknak is le kellene venniük a szemellenzőt. Mert miről szól a GTA? Az első pár órában arról, hogy bármit megtehetsz. Mész az utcán, és összeversz mindenkit. Ellopod a járgányokat, ámokfutsz. Azután nekiállsz a történetnek. Pár hét múlva pedig azon veszed észre magad, hogy ízleled a valódi szabadságot. Mert ez a szó nem arról szól, amitől a nagyokosok meg akarnak minket védeni. Nem az erőszakról. Hanem arról, hogy beülök az erősen gengszteres beütésű autóba, feltekerem a hangerőt az operás adón, és kocsikázom kicsit. Lehajtok egy stégre, nézem a vizet... hallgatom a zenét. Azt teszem, amihez kedvem van. Nincsenek limitek, nem siettet senki. Ez a **szabadság**. Vagy mint Martin apánk a Vice City-ben: őrült motorozás az éjszakában. Hajnalban odaszáguldani a világítótoronyhoz, aminek tetejéről a legszebb egy napkeltének a végignézése. Hol itt a vér, hol itt az erőszak?? Erre szokták mondani, hogy rossz az, aki rosszra gondol. A cenzorok pedig tiltsák be önmagukat...









GTA PACK AZ X-EN

Ez egy *örömünnep* minden játékos számára. Nem is kell nagyon ajánlgatni, nem is kell reklámozni. Hírből már mindenki ismeri, aki pedig játszott vele, az valószínűleg szalad is a bolt felé. Nem mondom, hogy hibátlan... Egyáltalán nem az. Régi a grafikus motor, ráadásul még szaggat is időnként. Nem szörnyű így sem, de látszik, hogy ez ennél szebb is lehetne. Talán majd a következő epizód. Az X verzió esetében már saját zenéinket is hallgathatjuk a rádiók között, de a mód, ahogy ezt megoldották, nem igazán tetszett. Kezelésben nincsenek hatalmas problémák, egyedül a tömeges akciójeleneteknél van egy kisebb akadozás, kamerakapkodás, ami zavaró. Szavatosságilag ez az a játék, ami tényleg megérdemli a *kiváló* jelzőt. Kismillió küldetés, mellékszálak... ha pedig ez nem lenne elég azzal együtt, hogy azt csinálsz, amit akarsz, akkor ott vannak még a gyűjtögetnivalók. Például mindkét részben a száz-száz titkos csomag. Egyszerűen megunhatatlan. Versenyek, gyilkosságok, menekülés, intrika. A szállodákban, lakhelyeken menthetünk, garázsokban még az aktuális járgányt is elmenthetjük. Zenékben ugye teljesen profi a dolog, de hangokban sincs másképpen (a szinkronok legtöbbször zseniálisak). Egyszóval: hibái ellenére még így is *tökéletes*. Szívem szerint tíz pontot adnék rá, annyira felette áll a legtöbb programnak, de akkor csöppet sem lennék objektív. Szerintem egy ilyen gyűjteménynek a kilencfél a megfelelő. Két zseniális játék egy csomagban, egy lemez áráért. Vidd haza, mert megéri. Vagy akciózol, vagy felfedezel... de ha rossz napod van, akkor csak benyomod a titkos tank kódot, majd bedurvítasz a város közepébe. Ja igen...hatalmas mindkét város! És ahogy haladsz előre a történetben, úgy nyitod meg a korábban lezárt részeket, szigeteket. Garantáltan le fog kötni. A feladatok között is vannak elég érdekesek. Ilyen például a távirányításos játékszerek használata... mondjuk egy épület bombásításánál. Az utcai életről pedig még annyit, hogy mialatt a tesztet írtam, hagytam kicsit álldogálni emberemet. A közelben megáll két öltönyös fazon, nekiállnak dumálgatni. Valami zsebtolvaj szalad el, mögötte rendőr. Egy autós megunja a pirosban várakozást, felhajt a járdára, és elüti az egyik gyalogost, aki sikoltozik, majd meghal. A többiek körülállják, és bámulják, amíg a mentő megérkezik. Kicsit még álldogálok, majd beesteledik, elkezd szakadni az eső. A mindenfelé kószáló fekete bandatagokra két napszemüveges/öltönyös alak kezd lövöldözni (nem... nem ők a Men In Black... inkább a rosszfiúkra asszociálj). A bandaháború elég véres. Vagy öt feka hal meg a végére, de a fa testápolókkal felfegyverkezett csapat végül legyűri a két pisztolyost. Én meg csak állok és bámulok. Ez a GTA. Kötelező minden platformon!

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Jaj, én nagyon imádom ezt a játékot! Imádom, hogy elindítása után 5 perccel már azt csinálok, amit akarok. Keresek magamnak egy motort, és 5 órán keresztül, hajnalba nyúlóan gyakorlom az egykerekezést és az első kerék féket. Imádom a szabadságot. Borzalmasan nagyon király ez a játék. Aki ezt nem veszi meg, az... az... az buta. Én megvettem mindkét gépre!

GRAND THEFT AUTO DOUBLE PACK

ROCKSTAR

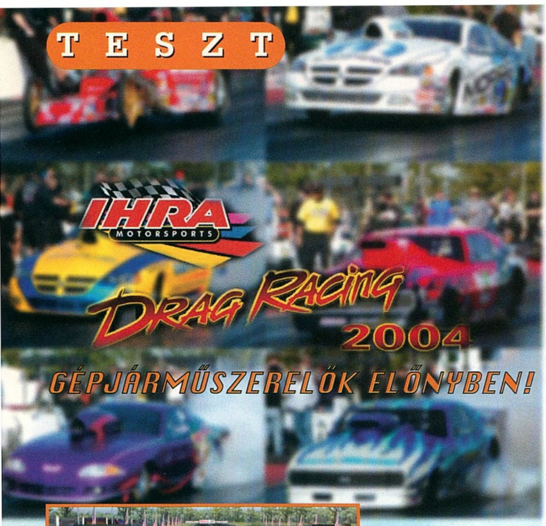
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

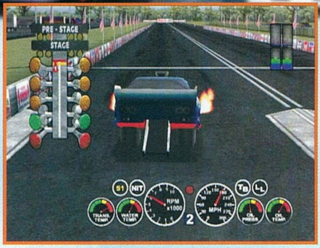
1 Játékos
részenként min. 22 blokk, dd 5.1

✔ a teljes szabadság világa egy bűnöző szimulátor köntösében
× nem egy mai darab az engine és ez sajnos meglátszik rajta

9.5 pont



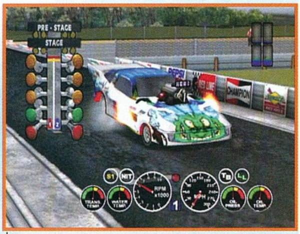
GÉPJÁRMŰSZERELŐK ELŐNYBEN!



Egy játék, ahol a gyorsulás a lényeg! Az International Hot Rod Association gyorsulási versenyeinek szabályzata pontos előírásokat tartalmaz a rajtolást illetően. Nem ám csak úgy gázt adunk, ha kigyullad a lámpa! Vannak bizonyos formai szabályok, melyek mellőzése kizárást von maga után. Például rajt előtt alaposan ki kell pörgetni a kocsi kerekeit. Erre azért van szükség, hogy a gumik kellően felmelegedjenek, és jobban tapadjanak az aszfalthoz. Persze a „burnout" show-elemnek sem utolsó. A kipörgetéshez le kell satuzni az autót (L a fék), s közben nyomni neki a gázt (R). Két lépésben történik a folyamat, mert először a „pre-stage" négyzetbe állva kell füstölni egy keveset, majd a rendes stage vonalig előre gurulva, ott is koptatni kell a gumikat. A fázisok szabályszerű teljesítését lámpák jelzik. Ha minden a helyén van (ellenfelünk is startpozícióban), már tényleg csak a zöld jelzésre kell várni, elengedni a féket, s eszeveszetten gyorsulni, míg a fékernyő meg nem állít a pályavégi homokban. De mindez csak a hab a tortán. Ennyi a játék látványosabb, mozgalmasabb része. További tevékenységünk a képzeletbeli garázs falai közt zajlik. Ahol azonban avatatlan játékos nem rúg labdába, mert elég profi szinten kell autót buherálni. Hasonlóan a Gran Turismo-hoz, csak annál is talán egy fokkal részletesebben. (Ám ne feledjük: az IHRA-ban nincs semmiféle vezetési élmény!). A szervizelés során 70 szabályozható alkatrésszel operálhatunk. Alváz, sebességváltó, motor, felfüggesztés, kerekek, kiegészítők, plusz Xbox Live-ról letölthető egyéb cuccok találhatók a játék „Shop" menüjében. Mondanom sem kell, a menükön belül almenüket, azokon belül számtalan adatot, grafikont, egy rakás opciót és beállítási lehetőségeket kapunk. Ja és egy érdekesség: fizetőeszköz nincs a játékban (pontokat sem kell gyűjteni). A Shop teljes választéka kezdettől fogva a játékos rendelkezésére áll. Kérdés, mit tud kihozni mindebből? Vajon sikerül megépíteni egy olyan gépet, amivel végigveri a szezon összes indulóját? Persze, akinek nagyon nincs kedve saját járgányt építeni, hengerszámmal meg kipufogó-átmérővel szöszmötölni, az választhat a 35 előre gyártott autó közül. Van itt minden: 1932-es Ford Coupe, '57-es Chevy, '59-es Cadillac, a '60-as évekből Corvette, Camaro, Mustang, ugyanezek a '90-es évekből, valamint hivatalos versenyzők járművei és persze az elengedhetetlen, rakétához hasonlító „csíkautók".

Sajnos grafikailag elég gyatra az IHRA. A pályák szürkék és üresek, nincs semmi érdekes rajtuk. A kocsik is teljesen átlagosak. A játék interfésze is egy kissé túlbonyolított. Látszik, hogy a menü struktúrája, a gombok képernyőn való elhelyezése eredetileg PC-re lett tervezve, ahol oda kattint az ember a monitoron, ahová jólesik. Ezt leszámítva csak egy komoly „hibája" van az IHRA Drag Racing 2004-nek. Mégpedig az, hogy nem egy hagyományos értelemben vett autós játék, hanem komoly műszaki szimuláció. Előképzettség nélkül gyakorlatilag lehetetlen benne sikereket elérni. Aki viszont otthonosan mozog e téren, még az is lehet, hogy igazi kincset talál a programban. Aki értékeli, hogy minden futam után tucatnyi adatról kap mérföldben vagy ezredmásodpercben kimutatást, feltétlenül vessen egy pillantást a játékra. Viszont akit ez nem érint, inkább kerülje el, mert színtelen-szagtalan az egész, hiányzik belőle a hangulat, a pezsgő élet, ami gondolom azért élőben igencsak jellemző egy efféle versenyre.

Stiletto



IHRA DRAG RACING 2004

BETHESDA SOFTWARE / SUPER HAPPY FUN FUN

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1-4 Játékos
1 mentés 5 blokk

✔ aprólékos szimuláció
× kizárólag hozzáértőknek

5.5 pont





„Hello Barbie, van kedved lovacskázni? ;) Látod a kezemben ezt a szép kontrollert? Ezzel foglak irányítani. Ha megnyomom az Y-t, gyorsan nyeregbe pattansz. Eddig világos? A „B" gomb megnyomására simogatással válaszolsz, és most figyelj nagyon, ha X-et nyomok, vágtára kapcsolsz. Ennyire egyszerű – kezdhetjük? Nincs más dolgod, csak pontosan tegyél úgy, ahogy a bal karral irányítalak, s ígérem, káprázatos lovaglásban lesz részed! Persze ezek még csak az alapok. Ha már kellően belejöttél, kapsz egyéb feladatot is; megannyi elveszett csikón kell segítened. Elmondom hogyan. Először bűbájosan megközelíted, majd kedvesen megsimogatod, aztán száron fogod, elvezeted, s kikötöd egy közeli póznához. Több dolgod nincs is vele, irány a következő páciens. Csak előbb kapd elő a mobilodat, és közöld barátnőddel, hol találja a megmentett pacit. Ne feledd, ezek után már nincs megállás, mindig új utakra tévedsz, új csikókba botlasz. Egyre több kapu fog megnyílni előtted, s ha kitartó vagy, egy idő után rengeteg saját lovat birtokolhatsz. Saját istállódból választhatod ki, mikor melyikre pattanj föl. Persze egyiket sem fogod úgy szeretni, mint az *elsőt*. Az elsőt, akinek a sörényét magad választottad, akinek a szőrszíne pont a te ízlésedet tükrözi, az első, kinek szeme még mindig ugyanolyan igézően pillant feléd, ahogy azt játék elején beállítottad. De időben figyelmeztetlek Barbie; ne tévesszen meg a látszat! Ebben a játékban semmit sem fogsz igazán kedvelni. A lovad sosem úgy fog mozogni, ahogy azt valóban szeretnéd. És nem is mindig arra fog vinni, amerre szíved szerint mennél."

Komolyra fordítva a szót; kedves, de butuska játék a *Barbie Horse Adventures: Wild Horse Rescue*. Bőven elfér a Barbie.com „Shop with Barbie" menüjének választékában. Ott figyel a rózsaszín, headsettel felszerelt Barbie telefon és vagy nyolc különböző Barbie szoftver társaságában. (Természetesen az online boltban kaphatók csini Barbie-dollok is: fürdőruhás gesztenyebarna-bőrű félvér lányok, izomkolosszus Kenek póló nélkül stb.) Tulajdonképpen nem sok hiányzik ebből a játékból ahhoz, hogy nyugodt szívvel adjuk 8-10 éves kislányok kezébe. De határozottan hiányzik. Hiába békés, rózsaszín szupergiccs itt minden, videojátéknak ez kevés. Kevés az ötlet, kevés a kihívás. Az irányítás nehézkes (lóról leszállva túl lassan közlekedik Barbie, körbe-körbe tudja forgatni lovát annak négy mozdulatlan lábán), a grafika középszerű. Maga a ló még nem is lenne rossz, de a környezet elég csúnya. A feladatok teljesítéséhez szükséges motiváció mértéke pedig a nullához közelít. Talán Barbie-mániás kislányok megkedvelik, de ez sem biztos. Értelmes kislányok jobb, ha elektronikus játékból valami mást választanak. Valamit, ami *legalább* korrektül össze van rakva, mint pl. Spongebob vagy a Harry Potter sorozat. Személyes megjegyzésként hozzáteszem; nem Martin büntetett engem ezzel a játékkal. Magam választottam. Hiszen egyéni pszichoszexuális fejlődésem is bizonyára köszönhet valamit annak, mikor óvodában a lányok barbijait vetkőztettük... Kíváncsi voltam hát, vajon manapság hol tart, mit képvisel a Barbie kultusz. Nos, a látottak alapján azt kell mondjam, *ostobább mint valaha.*

Stiletto

GYEPLŐS BARBIE



BARBIE HORSE ADVENTURES: WILD HORSE RESCUE

VIVENDI UNIVERSAL / KNOWLEDGE ADVENTURE

MÁS VERZIÓ: PS2, GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1-2 Játékos
1 mentés 8 blokk

✔ csinos barbie délceg paripán
× még célkorosztályának sem ajánlható

4 pont

NEONPARÁDÉ



Drake

Mindenekelőtt szeretném saját szavaival (angolból *ferdítve*) röviden bemutatni a főhőst: „Akik tudják a nevem, csak félelemmel említik. Akikkel találkozom, csak egyszer teszem. Drake vagyok, az orgyilkos. Egész életem a halálról szól."

Na, ennyi. A szimpatikus fiatalember Drake, a Hong Kong-i 99 Sárkány klán oszlopos tagja. Azon belül is a szent műalkotás vigyázóinak egyike, amit a klán rezidenciáján háromezer éve őriznek. Ám a főhadiszállásra most valakik behatoltak! Bizonyára természetfeletti lények, hiszen sikerült átjutniuk a külső biztonsági gyűrűn. Nagy a baj, veszélyben a Mester! A védelmére kell sietni. Még életben van. De a kegytárgy! Ez nem lehet igaz, elvitték! …és meghalt a Mester is. Vélhetőleg a klán legrátermettebb tagja, Drake lesz a mesteri cím örököse. Őbenne egykor még maga a Mester ébresztette fel a szunnyadó, halhatatlan sárkányt. Részemről eddig a mese – lehetne folytatni, hiszen missziónként újabb és újabb epizódokat láthatunk a 99 Sárkány klán utóbbi háromezer évének legcefetebb napjáról, csak értelme nincs tovább taglalni a sztorit. Nem azért, mintha az izomagyú halálosztó, Drake primitív tőmondatai zavaróak lennének. És nem is azért, mert a játék egész szövegkönyve elférne egy A4-es lapon. Azért nincs értelme beszélni róla, mert együgyű és sablonos a történet, valamint a játékmenetre nézve teljesen irreleváns. Mindegy, hol tart a sztori, átvezetők nélkül is egyértelmű a feladat: lőni kell, méghozzá sokat!

Külső nézetű akciójáték a Drake, abból is egy igen pörgős darab. Bal és jobb kéz mutatóujja folyamatosan egy-egy fegyver ravaszán pihen. Induláskor általában pisztollyal kezdünk, de az első megboldogult delikvenstől magunkhoz ragadhatjuk a golyószórót (a váltás: Y, majd bal vagy jobb tűz), ezzel nem kell minden lövést külön leadni, hanem elég csak nyomva tartani a gombokat (L és R), s Drake automatikusan záporozza az ólomesőt. Jóízű adalék, hogy a muníció mennyiségére sem kell ügyelni. A jobb alsó sarokban a számok némileg megtévesztők, mert igaz, hogy kifogy a töltény, ám ha ez megtörtént, Drake új fegyvert vesz elő. Akár a híres zenebohóc, ő is kiálthatná, hogy: „Van mááásik"! Persze nem kiáltja, hanem tüzel vadul a szélrózsa minden irányába. Célozni se' nagyon kell. Öntörvényű auto-aim lett a játékba építve, ami hol működik, hol nem. Ha szemben állunk a pácienssel, akkor működik. Ha átugrunk fölötte, kevésbé. Ez elég nagy baj, mert pont az lenne a Drake lényege, hogy akrobatikus mutatványok közepette lőjük halomra az embereket. Csakhogy ezek a mutatványok nehezen koordinálhatók. Nemcsak a célzás bajos, az irányítás is bugos. Drake ismeri az összes manapság divatos mozdulatot, ám ezek tudatos kivitelezését már nem. Hiába képes ugrani, duplát ugrani, falon futni, falról pattanni, vetődni, időt lassítani – mindez jól hangzik leírva, de a gyakorlatban nehézkesen működik. Drake figurája és környezete között sokszor nincs érzékelhető fizikai kontaktus. Beleakad az objektumokba (lépcső, ajtó, galéria stb.), vagy ha stabilan helyet foglalt rajtuk, egy hevesebb mozdulat és már le is esett róluk. Ráfért volna az irányításra némi finomhangolás. A kamerakezelés sem tökéletes, habár gyalázatosnak sem mondanám. Jobb karral lehet forgatni a nézetet, ami kis ráérzéssel viszonylag ritkán kerül összetűzésbe eredeti szándékainkkal. Eleinte nagyon könnyű a játék, később viszont úgy bedurvul, hogy el is megy tőle az ember kedve. Nem lehetetlen teljesíteni a feladatokat, csak például van olyan főellenség, ahol a legapróbb figyelmetlenség miatt is már tíz másodpercen belül elpatkolunk. Ez önmagában még nem feltétlenül baj, csakhogy sokat kell várni az újrakezdésig. Drake minden elhalálozást követően előbb fölmegy az istenekhez, s csak azután próbálja újra a játékot. Mindez elég sok töltögetéssel jár.

Meglepően puritán a játék menüje is. Úgy néz ki, mint egy házilag fabrikált weboldal '97-ből. A háttérben egy nagy kép, rajta hat gomb és ennyi.

De nem kívánok megfeledkezni arról, mennyire tetszett *eleinte* a Drake. Nagyszerűen szórakoztam vele! Csak sajnos be kellett látnom, hogy ez afféle játék, ami elsőre sokkal jobbnak tűnik, mint amilyen valójában (ellenpélda a közelmúltból: I-Ninja, ami első blikkre szerintem borzalmas, holott egy egész okos kis játék). Tehát hosszú órákig élvezettel játszottam a Drake-et, annak ellenére, hogy kezelése sokszor nagyon körülményes. Valahogy elkapott a stílusa. Annyira egyszerű, annyira laza, annyira tuskó, hogy az már szép! Valami klasszikus képregénysztárnak hihetném Drake-et, ha tudtommal nem csak a játék kedvéért kapott volna néhány igényesen megrajzolt képkockát. Drake figurája még így is rendkívül „stílusos". Az sem zavaró halálosan, hogy karaktere és környezete láthatólag ezer helyről lett összelopkodva. Kezdve a „verycool" DMC mozdulatokkal, a Max „Mátrix" Payne bullet timeon át egészen a hidegvérű Blade stílusig.

Drake miliője a hivatalos álláspont szerint egy neon-gótikus világ, amit nem is vonok kétségbe, bár szerintem leginkább a Dick Tracy harsány színvilágára épít, némi LSD közreműködésével. Technikailag mindezt a divatos cel-shading eljárás teszi lehetővé. Nem is rosszul.

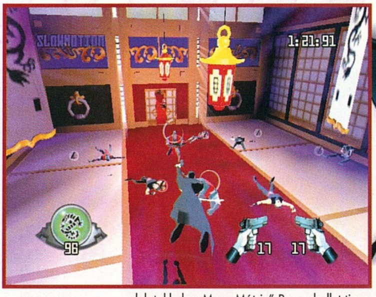


Bár ezzel az árnyékolási technikával valószínűleg egy játék sem fogja reprodukálni a Jet set Radio átütő sikerét, ám ügyes próbálkozások mindig akadnak. Drake grafikai megjelenése kifejezetten illik ehhez az UV-neon, neo-Hong Kong világhoz. Akárcsak a zenéje, amibe rögtön beleszerettem. Dinamikus, szintetikus, agybizsergető ütemek gyors tempóban, megállás nélkül. Kár, hogy ismétlődik, s viszonylag hamar megunható. S hogy nem helyettesíthető más zenével. A játék nem képes az Xbox merevlemezéről beolvasni számokat, de még kikapcsolni sem lehet a zenét játék közben. (Csak lehalkítani egy ötfokozatú skálán legfeljebb 1-es szintre, ami ilyen formában teljesen logikátlan.) Persze, végső soron ez csak szőrszálhasogatás, de igazolja, mennyire kisstílű játék a Drake, holott nagyszabású is lehetett volna. Azt mondom, akinek lehetősége (és pénze) van habzsolni a játékokat, vessen egy pillantást a 99 sárkányra is, a többiek messze kerüljék el.











MARTIN BELESZÓL!

Drake ügyben eléggé lyukra futottam, be kell vallanom. A játékot ugyanis elfelejtettem kipróbálni tavaj az E3-on, csak a szemem sarkából láttam mozgás közben, meg a kiadócég által küldött screenshotokat nézegettem, így valahogy az a kép alakult ki róla bennem, hogy ez egy jópofa, király stalusban megrajzolt game. Hát jópofa, de durva gyenge. Szerintem bármelyik bokorban találsz nála jobbat. Ha csak a lövöldözős stílusbak élsz, szerezd be, de igényeseknek nem ajánlom!

DRAKE OF THE 99 DRAGONS

MAJESCO GAMES / IDOL FX

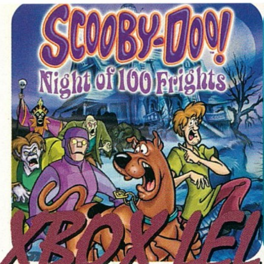
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

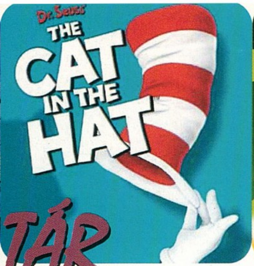
grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
1 mentés 1 blokk

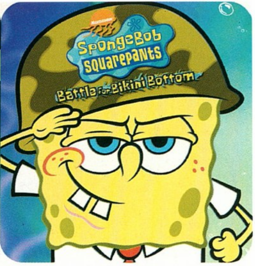
✔ bal kéz bal ravasz, jobb kéz jobb ravasz
× kidolgozatlan irányítás, sok-sok idegesítő hiba

3.5 pont









XBOX LELTÁR

SCOOBY-DOO: NIGHT OF 1000 FRIGHTS

Áááááááá... de utálom ezt az idétlen, kábítószertől belassult, minden értelmet nélkülöző dögöt! Egyszerűen a hideg kiráz tőle. Erre mégis folyamatosan zaklat a hülye játékaival. Még a PS-en teszteltem valami Crash nyúlást... örültem, hogy megszabadultam tőle, erre tessék! Már megint itt van. Teljes 3D-ben, egészen kidolgozatlan külsővel. A pályák tele vannak a felszedegetendő süteményekkel, vagy nem tudom mi izékkel... de úgy, hogy mást nem is látsz tőlük. Lépni sem lehet tőlük, begyűjtögetésük meg nem egy nagy kunszt. Olyan jó lenne, ha egyszer legalább olyan Scooby programmal találkoznék, ami legalább igényes, hogy kicsit eloszlassa ellenszenvemet. De ez még a múltkorinál is igénytelenebb. Mint említettem, nem túl szép (ez egy igen konszolidált megnyilvánulás volt részemről), valamint teljesen tipikus példája a nulla egyéniséggel rendelkező játékoknak. Totális összevisszaság vár minket a pályákon... például nem értem, milyen megfontolásból



kerül a vízeséses, kötélhidas pályára a rákok után egy ősember, majd egy űrhajós figura ellenfélnek? De ez még hagyján. A hanghatások a legszuperebbek... Butácska zörejek, hangok idegesítik a játékost egyfolytában. Az ugrásokat, futást, harapást még csak-csak el lehet viselni... de Scooby dilettáns beszólásait, valamint a **teljesen logikátlanul** bevágott nézői röhögést már nem lehet sokáig bírni idegekkel. Amikor pl. ugrálok felfelé a platformokon, valahogy egyáltalán nem találom odaillőnek ezeket az erőltetett kacagásokat. Sorry, talán én állok túl negatívan a koronghoz, de valahogy semmi olyasmit nem bírtam benne felfedezni, ami bárkit is meg tudna fogni. Egy négy éves gyerek is több színvonalra vágyik, mint ami ebben a játékban található. PS2 teszt az 52-es számban, ott 6.5-t kapott...



MÁS VERZIÓ: PS2, GC

3.5 pont

DR. SEUSS: THE CAT IN THE HAT

Ebben a hónapban X Leltárunk eléggé dedós kínálattal rendelkezik, de hát ha jól belegondolunk, akkor a gyerekeknek is kell néha valami kis jópofa program. A jelenlegi tendencia amúgy is azt bizonyítja, hogy a játékos társadalom nagyobbik része már nem a fiatalabb kategóriába tartozik, legalábbis a legtöbb játék műfaja is valami ilyesmire enged következtetni. A gyerkőcöket sem szabad viszont elhanyagolni. Talán ezért ömlenek most a mindenféle lüke platfromerek is. Második versenyzőnk a Grinch alkotójának egy újabb bődületes baromságából táplálkozik. Ez ha lehet, akkor még nagyobb idiótaság, ezért a bevezető filmecskét nem is tudtam végignézni, mivel a gyomrom keményen háborgott a látottak kapcsán. Ajánlom tehát az átugrását a videónak... Amennyiben azonban már a játékot nyüstöljük, kellemesebb élményben lehet részünk. Kicsit elvonatkoztatva a főhős fizimiskájától, valamint az alap sztoritól... egy teljesen használható **klasszikus** platformjátékot kapunk. Az old school stílus olyan neveket jut-



tat az eszembe, mint a Klonoa, Mario, vagy a denevéres móka... még az SNES idejéből (a neve már nem jut eszembe... valami Aero AcroBat, vagy hasonló). Megyünk balról-jobbra, gyűjtögetünk, ugrálunk. Egészen aranyos. Gyermekeinknek kifejezetten ajánlható, ha pedig tetszik neki a film, akkor kihagyhatatlan. Végre nem valami térbeli mászkálás, amitől már herótom van. Simán lehetne igényes, klasszikus játékokat készíteni megfelelő körítésben. Nekem ez a stuff sokkal jobban bejött, mint a Nickelodeon iszonyatos bárgyú lükeségei, meg a totálisan ellenszenves Scooby. Azonban a már-már túl klasszikus megjelenítés, meg az idétlen sztori miatt a nagyközönség számára valószínűleg pont ez lesz a leggyengébb láncszem a gyerekeknek készült négyesből. Kár... Teszt az előző számban.



MÁS VERZIÓ: GBA, PS2

3.5 pont

SX SUPERSTAR

Debilségeinket kicsit félbeszakítva egyéb vizekre evezhetünk... avagy motorozhatunk, ha igazán pontosan akarom kifejezni magam. Az extrémsportokat bemutató programok elég nagy számban özönlöttek egy darabig, de lassan úgy néz ki (szvsz SZERNCSÉRE), hogy ennek a trendnek is vége lassan. Utolsó képviselőinek egyikeként az SX szeretne szerencsét próbálni. Hát... nem igazán sikerül neki. Mert mit is kapunk, ha megvásároljuk a korongot? MotoCross-t átlagos megjelenítésben. Viszonylag gyengécske grafika jellemzi a programot, valamint ötlettelen feladatok. Mindenféle bemutatókon trükközhetünk az arénákban, vagy normál versenyeken is indulhatunk. Ez igen tipikus. A pályák kialakítása ráadásul módfelett kaotikusra sikeredett. Kapukon kell áthaladnunk, ha sikeresek akarunk lenni, de az utak annyira össze-vissza vannak elhe-



lyezve, hogy helyzetünkön még a képernyő tetején található kis zöld nyilacska sem segít. Menthetetlenül hibázni fogunk, akkor pedig csak keringünk majd, mint gólyaf*s a levegőben. Persze ez nem növeli meg az amúgy is harmatgyenge szavatosságot, meg hangulatot. A zenék leginkább az ilyen jellegű stuffoknál divatos zúzós, de mégis populáris irányvonalat célozták meg, merevlemezünkről pedig nem tehetünk be semmit. Nem is tudom, mit írhatnék még... Ezt a lemezt még a megrögzött motoros fanatikusoknak sem tudom ajánlani. Van jobb, van szebb, van érdekesebb. Átlag alatt teljesít a kicsike, ezért az eredménye:

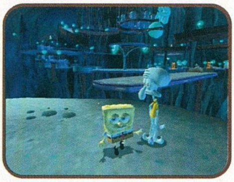


MÁS VERZIÓ: GC, PS2

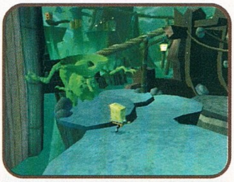
4 pont

SPONGEBOB SQUAREPANTS: BATTLE FOR BIKINI BOTTOM

Vissza a jó kis lükeségekhez. SpongyaBob a Nickelodeon csatorna egyik fő üdvöskéje. Nem mondhatni, hogy jobban kedvelném, mint a Scooby kutyát, de ez a játék már legalább fel is tud mutatni valamit. Egy egyszerű, leginkább átlagosnak mutatkozó platformjátékot 3D megjelenítésben... de ez is jobb, mint átlagon alul teljesíteni. Grafikailag elég közepes az anyag, vannak benne szebb részek is, de csúnyábbak pont ugyanannyian. A játékmenet nem sok újdonságot mutat, avagy ugrálhatunk, gyűjtögethetünk, feladatokat oldhatunk meg, utakat nyithatunk a korábban még fel nem fedezett területekre... és kábé ennyi. Ja... meg időnként más szereplőt is irányíthatunk, persze eltérő tulajdonságokkal. Egy átlagembernek nem fog túl sok szórakozást nyújtani, de sejthetjük, hogy nem is nekik készült. Legin-

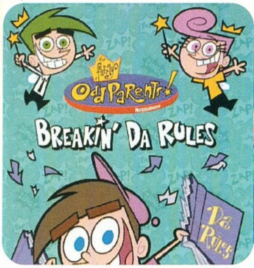


kább a SpongyaBob lázban égő gyermekeknek lett fejlesztve, akik akár imádhatják is ezt a fura programot. Nekik tökéletes. Másnak azonban nem igazán ajánlható. Az lenne azonban az igazán szép, ha a Nickelodeon emberei kinyitnák kicsit a szemüket, majd olyan játékot álmodnának meg, ami igazi egyéniséggel rendelkezik, grafikailag is helytáll, ráadásul azokat is megfogja, akik esetleg nem kedvelik annyira a sorozatot. Tudom, ezek csak az én álmaim, „álfilozófikus elmélkedéseim", de hát én már csak ilyen „idióta" vagyok, aki azt gondolja, a kiadók nem csak a pénzért adnak ki programokat, hanem azért is, hogy nagyobb játékos rétegek majd jól szórakozzanak velük. Teszt a 67-es megjelenésünkben, értékelése pedig:

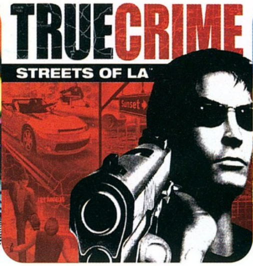


MÁS VERZIÓ: GBA, GC, PS2

5 pont







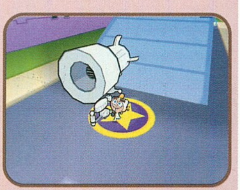


FAIRLY ODD PARENTS: BREAKIN' THE RULES

Ismét Nickelodeon kreálmány, de ezt már legalább sikerült valahogy megcsinálni. Már alapból szimpatikusabbak valamivel a karakterek, de itt még a játék kialakítása is igényesebb. Rajzfilmszerű grafika (cel-shaded), változatos pályák, ellenfelek, néhol egészen érdekes ötletek is jellemzik a programot. Ez olyan volt, hogy leültem elé, és sikerült két órát elszöszmötölnöm vele anélkül, hogy komolyabban húztam volna a szám, vagy kínomban már röhögtem volna a szánalmasan bugyuta hozzáálláson. Nem mondom, hogy stílusteremtő, vagy azt, hogy mindenki ezzel fog játszani, mert ez nem igaz. Csak a gyerekek ülnek majd le elé, vagy az eléggé gyermeteg lélekkel rendelkező felnőttek... de nekik legalább már tényleg össze lett valahogy rak-



va a stuff. Megfelelően leköti majd őket. Itt is az ugráláson, gyűjtögetésen, feladtok megoldásán van a hangsúly... ez is 3D... de valahogy mégis többet nyújt, mint egy SpongyaBob, vagy egy Scooby. Én mindenképpen ezt tudom ajánlani a másik kettő helyett, ha a gyereknek kellene venni valamit. Vagy a második (Cat) tesztalanyt... attól függően, hogy a klasszikus, vagy a modern megvalósítás a bejövösebb. Persze ezt a kettőt is igazán csak akkor lehet nyugodt szívvel reklámozni, ha a Finding Nemo, meg a Crash már ott figyel a polcon. Mert azok azért egy pár fokkal jobban sikerültek. Teszt az előző számban...



MÁS VERZIÓ: GBA, PS2

6 pont

WHIPLASH

Na ez az a játék, ami igazán a kedvemre való... Már amikor a reklámját láttam, akkor eldöntöttem, ezzel nekem játszanom KELL, mert ennyire **bugyuta, röhejes** platformjátékot nem hagyhatok ki. :) A történet egy olyan cégnél játszódik, ahol az állatkísérletek (amiket nagyon utálok...grrrr) mindennaposak, szegény kis állatkák pedig igen sanyarú sorsban részesülhetnek ottlétük során. A két főszereplő (egy sebezhetetlen nyúl, meg egy idegbeteg menyét) már átesett egy kísérleten, de ezek után még keverni is akarják szegénykéket... hátha több hasznuk lesz az így született kreációból. Szerencsére hőseink kiszabadulnak, a feladatunk pedig az lesz, hogy a 3D-ben pompázó helyszínekről kijuttassuk őket. Azonban ez nem egy egyszerű dolog... el lehet képzelni, hogy bizonyos feladatok megoldásához miket művelhet a tikkelő menyét a semmilyen fizikai károsodást nem szenvedő nyúllal. Meggyújtja, lengeti, csapkod vele... hogy csak a legáltalá-



nosabbakat említsem. A megjelenésük ráadásul már alapból megmosolyogtatja a játékost, nem beszélve a hangjukról, megnyilvánulásaikról. Már azon nevetgéltem, ahogy Spanx (a menyét) a hátára kapja az aranyos kis Redmondot (ki lehet találni, ő ki lehet...), majd úgy fut vele előre. A mellékszereplők szintén debilen aranyosak. A repkedő hörcsögökön megesik a szívünk, a kiszabadított csimpánzoknak pedig erőteljesen drukkolunk, hogy sikerüljön nekik leverni az őröket. Ami hiba van, az a nem tökéletes grafikai prezentációnak, és a viszonylagosan kevés játékidőnek tudható be. Ezeken kívül azonban egy nagyon élvezetes, jópofa játékot kapunk, ha megvásároljuk a korongot. Én csak ajánlani tudom... Teszt szintén az előző számban.



MÁS VERZIÓ: PS2

7 pont

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

A PS2-vel nem rendelkező X tulajok egyik nagy problémája az volt eddig, hogy a GTA sorozat két utolsó epizódja nem jelent meg gépükre. Az utóbbi pár hónapban szerencsére már ez a hiány is megszűnt. Először kiadták a TC-t, meg a Simpsons-t (Hit&Run), majd év végén a GTA3-Vice City páros is ellátogatott a dobozra. Hogy utóbbiaknak mi köze van a TC-hez, meg a Simpsons-hoz? Csak annyi, hogy az említett két játék alapötletét dolgozza fel a True is, meg a Hit is (ez utóbbi persze vérszegényebb formában... ami nem rosszabbat jelent, hanem kevesebb agressziót). Mert a Crime-ban is egy teljesen felépített 3D-s városban kalandozhatunk. Méghozzá nem is akármelyik városban, hanem Los Angelesben. Mondjuk itt most nem bűnözővel vagyunk, hanem rendőrrel, de ezen kívül szinte minden egyezik. Mászkálhatunk gyalogosan, vagy bepattanhatunk bármelyik autóba, amivel azután lehet száguldozni az



utcákon. Itt is vannak fő feladatok, de akár csak egyszerűen járőrözhetünk, vagy szimplán várost is nézhetünk. Át lehet térni a rossz oldalra is, de akkor számítani lehet egy igen kemény hajtóvadászatra, amit nem biztos, hogy túlélünk. Vannak még verekedős részek is, valamint elég használhatóan bele lett keverve a lövöldözésekbe a Mátrixból, Payne-ből már jól ismert lassítós technika. A hangulat jó, rengeteg zene (leginkább fekete zenék) kapott helyet a korongon, de akár a merevlemezünkről is betehetünk számokat. Szerintem mindenképpen érdemes beszerezni azoknak, akik komálják a stílust, még a negatívumok ellenére is. Utóbbiak a következőket takarják: nem a legjobb grafika, kezelési gondok, valamint közepes játékidő. Teszt a 67-es Konzolban.



MÁS VERZIÓ: GC, PS2

8.5 pont

BEYOND GOOD & EVIL

Ha megkérdezel egy tömegtermékektől irtózó, ínyenc játékost, hogy mik voltak a 2003-as év legjobbjai, akkor biztos nem olyanokat fog említeni, mint az SSX3, a MOH, vagy az NFS. Inkább olyanokról fog ódákat zengeni, mint a Prince, a XIII, a Zelda, a Metroid, a Wario Inc, a KOTOR, vagy a Beyond Good & Evil. Utóbbiról írnék most. Mint azt említettem a Rainbow 6 cikkemben, a francia Ubi nagyon összeszedte magát. Ennek egyik jele a teszt alanya. Ez egy kalandjáték. Mindenféle egyéb stílussal megspékelve. Azonban még ez sem lenne annyira különleges. Viszont a remekül vezetett sztori, a zseniális közjátékok, vagy a tényleg **játékos barát** irányítás, kezelés már megmutatja nekünk: ez valami **igazán különleges**. Egy nem evilági kaland. Érzelmek, szívbemarkoló jelenetek, izgalmas helyzetek és veszélyes kalandok várnak a bátrakra, akik ismerkedni kívánnak vele. Ráadásul mindehhez olyan zenei aláfestés párosul, hogy első találkozásunkkor azt hittem, menten leteszem a hajam... Kórusok... de nem csak úgy, hanem pergős aláfestésre Carmina Burana jellegű hátbor-



zongató dallamok. Nem is igazán lehet leírni az élményt, ami vár. Azt mondom, hogy ezt PS2, GC, X tulajoknak egyaránt végig kell játszaniuk, mert rengeteget vesztenek vele, ha kihagyják az életükből. Igazán változatos lehetőségek, feladatok kerülnek elénk, amiktől azután nem is tudunk majd szabadulni, mert annyira rabul fognak ejteni. Ilyennek kellene lennie manapság minden játéknak... mondanám, ha naiv lennék. De nem mondom, mert jól tudom, hogy ha sok ilyen minőségű stuffot kapnánk a kiadóktól, akkor már nem is vennénk észre ezeket az üdítő színfoltokat. Persze ez nem azt jelenti, hogy annyi trágyát kell megjelentetni, mint amennyi van legtöbbször... de ismerni kellene a köztes állapot, vagy csak simán a jó játék fogalmát. Teszt a 67-es megjelenésben. Kötelező anyag!

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



MÁS VERZIÓ: PS2, GC

9.5 pont

KALANDOK MESESZÉP TÁJAKON





A SquareSoft (akkoriban így kreditelték magukat) 1991-ben indította el a *Seiken Densetsu* című sorozatát (akármit is jelent ez a japán cím), eredetileg a jó öreg, négy szürke színű (vagy ha úgy tetszik négy sárgászöld árnyalattal operáló) GameBoy-ra. Bár az anyagnak nem nagyon volt köze a *Final Fantasy*-hez (igaz két *Final Fantasy* epizódnak sincs sok köze egymáshoz), valamilyen okból nyugaton mégis *Final Fantasy Adventure* cím alatt jelent meg, ez persze valószínűleg csak marketingfogás volt, hiszen akkor a márkanév már nagyon ismert és népszerű volt nyugaton is, ez pedig így nagyobb eladásokat garantált. A játék 1993-as folytatása Japánban természetesen a *Seiken Densetsu 2* címet kapta, nyugaton (a Square talán rájött, hogy nem kéne a sorozatot keverni a *Final Fantasy*-vel) pedig már *Secret of Mana* cím alatt lett forgalmazva, egy sokkal komolyabb és színesebb gépen, a SNES-en. A következő epizód szintén SNES-re jelent meg 1995-ben, Japánban természetesen *Seiken Densetsu 3* cím alatt, valamilyen okból azonban (talán rosszul fogytak az elődök) ez Japánon kívül máig sem került forgalomba, házilag az amatőr ROM hekkerek mindenesetre kezelésbe vették, és amennyire tudták lefordították angolra, ők a *Secret of Mana 2* nem hivatalos címre keresztelték ezt a játékot. A sorozat negyedik része újabb, modernebb gépre futott be 1999-ben, PlayStationre, ez Japánban a *Seiken Densetsu: Legend of Mana* címet kapta, nyugaton pedig egyszerűen *Legend of Mana*-ként került a polcokra, ez egyébként szerintem minden idők egyik legszebb 2D játéka volt, minden helyszín olyan színes, aprólékos volt, mint egy festmény, és még varázslatos zene is duruzsolt a háttérben.

A sztori tehát jelenleg a negyedik résznél tart, egyelőre nem is tudok róla, hogy terveznének a készítők újabb folytatást, de egyszer biztosan lesz belőle. Folytatás helyett a közelmúltban az immár Enix-szel megerősödött Square Soft, tehát az egyesült Square Enix elhatározta, hogy a ma már határozottan igénytelennek tűnő első részt újra elkészíti egy modernebb gépre, hogy csúnyán fogalmazzak: rimékeli. Célplatformnak a cég a GameBoy Advance-t szemelte ki, a játék pedig 2003 augusztusában *Shinyaku Seiken Densetsu* cím alatt jött ki a gépre Japánban, amit novemberben a *Sword of Mana* címre keresztelt angol nyelvű változat is követett. Az anyagot egy viszonylag új, 2000 közepén alakult Japán fejlesztőcég, a Brownie Brown jegyezte (egy szakállas törpét akasztottak a cégérükre, így könnyű őket megismerni), de nem kell megijedni, nem kezdők a szakmában, többnyire ugyanazok az emberek dolgoznak itt is, akik korábban Square munkásemberként a *Seiken Densetsu* sorozat korábbi, fent említett SNES-es és PlayStationös epizódjain is munkálkodtak, csak bizonyára nagyobb önállóságra vágytak, ezért váltak ki. Egyébként nem ez a Brownie Brown első GameBoy Advance játéka, az eddig csak Japánban megjelent *Magical Vacation* is nagyon hasonló játékmotorral és grafikai stílussal bír, az is egy remek (igaz kicsivel gyengébb) darab, sajnos tartok tőle, hogy mivel már három éves, most már kicsi az esélye, hogy valaha kijön angolul is.

Igaz a *Sword of Mana a Final Fantasy Adventure* újrafeldolgozása, de azért mégsem teljesen ugyanaz, nem csak az elavult zene és grafika lett lecserélve nagyon ízlésesre és kornak megfelelőre (legalábbis GameBoy Advance lehetőségekhez képest), hanem sok apróbb változást, adalékot, új részletet is észrevehetünk a sztoriban és a játékmenetben egyaránt. Vannak új karakterek, új fegyverek, új tárgyak, új küldetések, új helyszínek, új varázslatok, új barlangok és egyebek is, sőt a történet is új mélységeket kapott.

HÁTTÉR

A játék története tehát egyeseknek már ismerősen derenghet, bár feltételezem mostanában nagyon kevesen játszottak a *Final Fantasy Adventure*-rel, így nem sokan emlékeznek a részletekre, ráadásul ott a sztori ehhez képest sokkal kidolgozatlanabb volt, kevesebb átvezető résszel és jelenettel, sőt ott nem volt szereplőválasztási lehetőségünk sem, egyből az arénába kerültünk.

Itt egy szépen megrajzolt introban megtudhatjuk, hogy valaha egy istennő, aki amolyan életistennő volt, és az élet minden formáját dédelgette, átváltoztatta magát egy óriási, felhők fölé is nyúló fává, Mana Fává, hogy az élőlényeket, a saját teremtményeit a magasból szemmel tarthassa. Idővel ezt a legendát elfeledték az emberek, ám egy nap egy férfi felfedezte a Mana Fa köré épített szentélyt, belopódzott, és ez által nagy mágikus erő birtokosává vált, mely segítségével hatalmas, virágzó civilizációt hozott létre, ezzel megpecsételte és lezárta a sötétség korszakát. Ám a férfi, akit Vandole-nak hívtak, megrészegült a hatalomtól, gonosz zsarnokká vált, térdre kényszerített mindenkit. Amikor minden lélek az elkeseredés sötétjének csapdájában sínylődött, néhány bátor fiatal kardot ragadott a zsarnok ellen, és egyikük, aki egy szent karddal harcolt, mely olyan fényesen világított, mint a remény a szívében, ádáz küzdelemben végül lebírta a tirannust. Vandole halála után a Mana varázserő távozott az emberektől, és visszatért oda, ahonnan származott, a fává változott istennőhöz. Majd újabb évek szálltak tova, és az emberek újfent elfeledték a legendát.

Innen két párhuzamosan futó és össze-összefonódó játékot játszhatunk végig, ahogy néhány korábbi részben is, tehát a háttértörténet és cselekmény mindkét esetben ugyanaz, de más utakon járunk, más harcokat vívunk, más történésekben veszünk részt, ha a fiút vagy a lányt választjuk. Mindketten a Mana Fáról álmodnak, miközben egy dalt hallanak róla, mely szerint régen nem volt más, mint üresség, aztán megjelent az istennő, egyik kezében a remény fényével, másikban a Mana Kardjával (Sword of Mana, a játék címe). Ez után az istennő szellemek segítségével megteremtette az életet, majd dolga végeztével eldobta a szent kardot, hogy ne vívhassanak vele háborúkat, az pedig rögtön rozsdásodni is kezdett. Legvégül, mint ahogy az feljebb is olvasható, fává változtatta a magát. Két hősünk egymástól külön-külön kezdetben nem tud mit kezdeni ezzel az álommal. A lány nagy útra készül egy Gemma Lovaggal a kis erdei falucskájából, a Mana Klán otthonából, ahogy régen a nevelőanyja is, ám mielőtt elindulna, befut két fura harcos, és eretnekséggel vádolja meg a lakosokat, mivel mindenhol harcok dúlnak, itt pedig mindenki békés, ami nem járja. A vezető harcos, aki egyszerűen Sötét Úrnak hívja magát, tovább olvassa a falu bűnlajstromát, mely szerint a helyiek a gonosz és tiltott Mana erő segítségével gazdagodnak és tartják fenn a békét maguk körül, ez után fel is gyújtja a falut, és le is tartóztatja az összes lakost, csak ifjú hősnőnk – akit mi magunk nevezhetünk természetesen el – tud elmenekülni a nevelőanyja és a Gemma Lovag, Sir Bogard segítséggel. A lovag a városba teleportálja a lányt, majd rábízza a helyi konzulra és családjára, akik jól bánnak vele, ám ők sem tudják megvédeni, a lány nyomában levő Sötét Úr emberei betörnek az úri házba. Ahogy a főszereplő lány a nevelőanyjától, a srác – aki éppenséggel a fent említett konzul fia – az énektanárjától, Granz Úrtól hallja a dalt, aminek hatására a Mana Fáról álmodik. Granz Úr is egy Gemma Lovag, egyike azoknak, akik egykor legyőzték a gonosz Vandole-t. A srác az énekóra közben hazaszalad egy lantért, hogy megénekelje a nagy csatát, és éppen akkor ér haza, amikor a korábban jó Stroud Hercegként ismert őrült Sötét Úr emberei betörnek otthonába az ott rejtegetett lány miatt. A konzul felesége kimenekíti a két gyermeket a hátsó ajtón, és a fia gondjaira bízza a befogadott lányt, ám a fiú elesik futás közben, így őt elfogják, és tömlöcbe vetik, csak a lány menekül meg ismét, aki sikeresen eléri Sir Bogard erdei házát. Ez után kapjuk meg a két gyermek irányítását két külön helyen, miután sok év eltelt, és a gyerekek felnőttek. A lánnyal még nem játszottam sokat, mindenesetre miután őt választottam, Sir Bogardtól azt a feladatot kaptam, hogy látogassam meg a közeli várost. Így is tettem, út közben pedig megvívtam sok erdei teremtménnyel is a varázserőm segítségével, a lány ugyanis a faluja többi lakosához hasonlóan Mana mágiahasználó, akik ellen a Sötét Úr szent háborút indított, mely segítségével nagy hatalomra tett szert, zsarnokká vált. A srác irányítását a tömlöcben kaptam meg, ahol beszélgettem a fogolytársaimmal, majd kiküldtek az arénába, ahol a Sötét Úr és az őt ünneplő tömeg előtt kellett gladiátorként harcolnom egy hatalmas sakál ellen. Győzelmem után, ahogy az eredeti GameBoy játékban is, a bestia bejáratán keresztül szöktem meg, és bár a társamat elfogták, én sikeresen megmenekültem, lezuhantam a hídról egy tóba, ahonnan kifogott egy Niccolo nevű, kövér, emberszabású hörcsög és nyúl keveréknek tűnő lény. Innen a sráccal is Topple városába mentem a volt rabtársam tanácsára, és út közben összetalálkoztam a főszereplő lánnyal is.





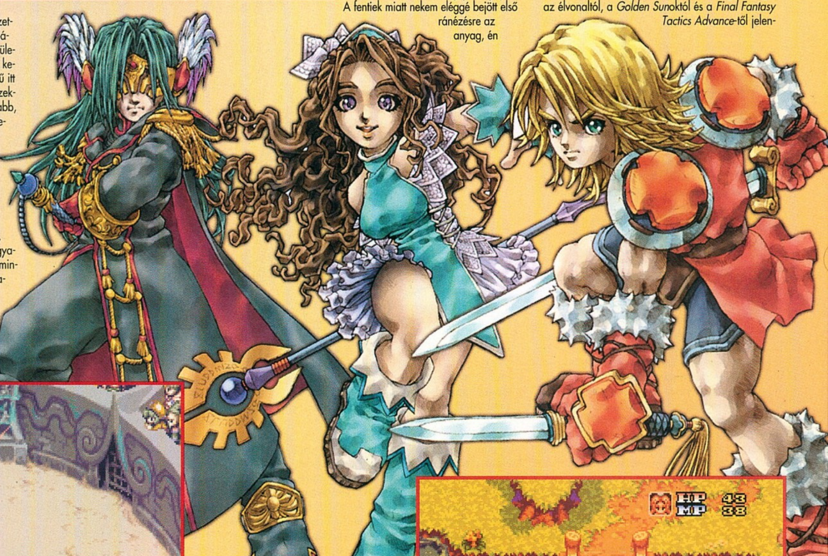
CSAPJUNK A LOVAK KÖZÉ!

Természetesen akármelyik szereplőt is választjuk, a játékban az a célunk, hogy hosszan kalandozzunk a több kontinensen terpeszkedő méretes világban, apró feladatokat oldjunk meg, harcoljunk mindenféle vad erdei és barlangi teremtmények és ellenséges katonák ellen, végül pedig legyőzzük az új gonosz zsarnokot, a Sötét Urat, tehát egyfajta forradalmat vigyünk véghez a Mana hívők segítségével (köztük van Granz Úr, egy jó vámpír és sokan mások is).

A játék sokban hasonlít a *Zelda* sorozat 2D-s epizódjaira, itt is felül-oldalnézetből tekinthetünk le hősünkre vagy hőseinkre és a pályára, itt is kisebb-nagyobb, néhány képernyős területeken mozoghatunk, és ezek széleinél képváltással kerülünk újabb területekre. A harc teljesen valós idejű itt is, persze ez többé-kevésbé igaz volt az előző részekre is, itt azonban ez még szabadabb, még nyitottabb, ugyanis a *Legend of Mana*-ban ha összetűzésre került sor, akkor harci módba kerültünk, ahol az irányítás gyengébb lett (a figuráink elfelejtettek animálni, és csak csúszkáltak a képernyőn), és elmenekülni vagy továbbmenni sem tudtunk. Itt tehát, ha akarjuk, rengeteg harcot el is kerülhetünk (persze van sok olyan ellenfél is, ami direkt az utunkba áll egy-egy szűkebb helyen, vagy nagyon gyors, így elkerülhetetlen az összecsapás), és a harc nem más játékmódban zajlik, közben ugyanúgy mozoghatunk, mászkálhatunk, ugrálhatunk, mindent csinálhatunk, mint rendesen, vissza is vonulhatunk, meg minden. Ebből következően a kardunkkal sem csak ellenfeleket csépelhetünk, hanem ahogy a *Zelda*-ban, itt szintén kaszálhatjuk például a füvet is, ami között szinte mindig érdekes tárgyakat találunk. Apropó fű, a játék grafikája igazán gyönyörű, ez persze igaz volt az elődeire, sőt minden Brownie Brown játékra, olyan szép és színes, mint a PlayStation-ös *Legend of Mana*, és itt is minden apró dolog animál, a fű és a virágok hajladoznak, a víz fodrozódik, a faliórák működnek, a napszakok fokozatosan váltakoznak (ennek természetesen sokszor van jelentősége) satöbbi. Gyakran hurcolhatunk magunkkal intelligensen viselkedő NPC-ket is, rendszerint a másik főszereplőt, ilyenkor a társunk is mozog, harcol, taktikázik, felmászik a lépcsőkön, felugrál a magaslatokra, meg mindent tesz-vesz magától, sőt mi magunk is belőhetjük, hogy mennyire maradjon le tőlünk, mennyire harcoljon fizikai fegyverekkel vagy varázslattal, meg ilyenek. Rengeteg egyéb extra is van a játékban, ezek által azok is megtalálják benne a számításukat, akik a növénytermesztést (például a *Harvest Moon* sorozatot) preferálják, és azok is, akik a kisállat gyűjtögetést és nevelgetést (például a Pokémon játékokat). Egy idő után ugyanis lehetőségünk nyílik rá, hogy varázslatos melegházakban (egy kaktuszt kell elültetnünk egy cserépbe, és kinő, de lehet, hogy később még más módon is elő lehet hozni) különféle magvakat vessünk el egymással kombinálva, így különféle varázsgyümölcsöket és zöldségeket termesszünk, mint ahogy azt már pár korábbi játékban is megtehettük, például a *Boktai*-ban. Ugyanakkor gyűjthetünk golyókba zárt segítő szellemeket is, és az ellenfeleinkről is méretes adatbázist vezet a játék, amikkel, vagy akikkel konfrontálódtunk, tehát így kvázi szörnyeket is gyűjthetünk. A játékban még valami multiplayer féleséget is aktiválhatunk, kipróbálni ugyan nem állt módomban, így lehet, hogy tévedek, de egyes beszámolók szerint ez nem igazi multiplayer, hanem a haverjaink karaktereit, azok statisztikáit tölthetjük csak át magunkhoz, így egy úgynevezett Amigo adatbázist hozhatunk létre belőlük, és ezeket a figurákat NPC-ként a játékba is hívhatjuk, hogy harcoljanak mellettünk, ekkor azonban őket is a gép irányítja.

A fentiek miatt nekem eléggé bejött első ránézésre az anyag, én ugyanis jobban kedvelem a realtime harcos játékokat (persze valószínűleg a legtöbb RPG és RPG jellegű játékkedvelő ezzel nem így van), és számomra nagyon fontos a csúcs grafika, ugyanakkor a sztori is egész tűrhető. Sajnos azonban akadtak olyan dolgok is, amik elvették a kedvemet. Egyrészt a zene nem ér fel a grafikához, másrészt valahogy az egész játék alaphangulata sem olyan frenetikus, mint például a *Golden Sun*ok esetében (ez persze a személyes véleményem, de sokan osztják ezt netszerte), de ami a legrosszabb, a belső menürendszere, ahol felszerelhetjük a figuráinkat, és molyolhatunk a tárgyaink, fegyvereink és egyéb cuccaink között, határozottan lassú, kényelmetlen, bonyolult és totálisan átláthatatlan. Bár a menürendszer megvalósítása ötletes, az éppen elérhető menüpontok körülöttünk lebegő ikonokként jelennek meg körbe rendeződve, az éppen kiválasztott ikon pedig nagyobbra zoomol, ha pedig válogatunk a menüpontok között, azok szépen forognak (ezért rém lassú), de az ötlet valahogy mégsem válik be. A menük ugyanis négy szint mélységig is lemennek (vagy később talán még tovább is), és minden menüben idővel rengeteg választásunk lesz. Nagyon nehéz megjegyezni, hogy pontosan mi merre van, és amíg kutakodik az ember a menüben, addig kizökken rendesen a játékból, sőt néhány ikon kacifántos rajzolatú és nevű is, kicsit túl lett bonyolítva a dolog (bár dicséretes, hogy ennyi mindent megtehetünk, sokaknak ez talán külön tetszeni is fog), mint például a *Vagrant Story*-ban, ott azonban a menürendszer jól kezelhető és átlátható volt. Mindezek tetejébe már a játék elején is felváltva jönnek a különféle ellenfelek, egyeseket csak karddal, egyeseket csak íjjal, egyeseket pedig csak varázslattal tudunk sebezni (vagy csak a társunk tudja), emiatt két lépésenként be kell mászkálnunk ebbe a rosszul kezelhető menübe fegyvert váltani, ami szintén eléggé rontja a játék hangulatát is.











MARADHAT?

Bár a fent említett nem is annyira elhanyagolható negatívumok kissé fanyar szájízt kölcsönöznek a játékhoz, azért remélem nem ijesztettem el mindenkit az anyagtól, a *Sword of Mana* ugyanis egy elég alaposan átgondolt, jól kidolgozott, gyönyörű szép RPG jellegű darab. Még így, komolyabb gyermekbetegségekkel is ott a helye a legjobb GameBoy Advance RPG szerűségek között, bár az is igaz, hogy az élvonaltól, a *Golden Sun*októl és a *Final Fantasy Tactics Advance*-től jelentősen le van maradva. Akit a fentiek és a mellékelt képek meggyőztek, és talán együtt tud élni a csapnivaló menürendszerrel, az feltétlenül tegyen vele egy próbát.

Credo

MARTIN BELESZÓL!

Nagy rajongója voltam az SNES Secret of Mana-nak (egyszer hülye fejemmel eladtam, azóta is hajtok egy angol nyelvű verziót – ha eladnád vagy cserélnéd a tiédet, hívj fel a szerkesztőségben!), így örömmel fogadtam ezt a remake-et. Biztosra akartam menni az értékeléssel, így több napig is tesztelgettem, és elmondhatom, nagyon jól sikerült. A grafika csodálatos, és a szavatosságra sem lehet panasz. A hangja valóban puritán kissé, és a kezelést is meg kell szokni, mert picit nehézkes. Mindenért kárpótol viszont a csodálatos hangulat, a 2 különböző karakter és a szép történet. Rajongóként 9-et is adnék rá, szigorú tesztelőként 7.5-öt.

SWORD OF MANA

SQUARE ENIX

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
link kábel, mentés kártyára

✔ lélegzetelállító, színes és frankón animált grafika, korrekt sztori
✕ túlbonyolított, nehezen kezelhető menürendszer

8.5 pont

KÖNYÉKIG A TRÁGYÁBAN

ELŐZMÉNYEK

A Natsume Inc. *Harvest Moon* (Japánban *Bokujou Monogatari*) című játéksorozata bár viszonylag új, mégis már elég nagy múltra tekinthet vissza. Amennyire sikerült kiderítenem, a sorozat első része még SNES-re jelent meg 1996-ban, amit még a Pack-In-Video fejlesztett, ez után pedig a Victor Interactive Software vette kézbe a sorozatot, az új cég a négyszínű GB-re 1997-ben készítette el a *Harvest Moon GB*-t, majd GBC-re 1998-ban a *Harvest Moon GBC*-t, 1999-ben a *Harvest Moon 2 GBC*-t és 2000-ben a *Harvest Moon 3 GBC*-t. Ez utóbbiból Japánban tudomásom szerint két változat is megjelent, a *Bokujou Monogatari GB3: Boy Meets Girl (Girl Version)* és a *Bokujou Monogatari GB3: Boy Meets Girl (Boy Version)*, értelemszerűen lány és fiú főszereplővel. De készültek a sorozatban erősebb gépekre is epizódok, ilyen volt az N64-es *Harvest Moon 64* 1999-ben, a PS1-es *Harvest Moon: Back to Nature* szintén 1999-ben, az ugyancsak PS1-es *Harvest Moon for Girls* 2000-ben, a PS2-es *Harvest Moon: Save the Homeland* 2001-ben és a GC-s *Harvest Moon: A Wonderful Life* 2003-ban, ami Japánon kívül még meg sem jelent. Sőt készülőben van még egy újabb *Harvest Moon* játék is, az imént említett GC-s darab lányoknak szánt verziója, a *Harvest Moon: A Wonderful Life for Girls*. Remélem nem hagytam ki semmit a felsorolásból, így végül el is érkeztünk a cikk tárgyát képező, múlt év végén GBA-ra megjelent *Harvest Moon: Friends of Mineral Town*hoz, aminek egyébként szintén bejelentették már a lányoknak szánt verzióját, a *Harvest Moon: Friends of Mineral Town for Girls*-t. Mi is lenne, ha a fiú és lány főszereplőt egy játékban választhatnánk ki, és nem kellene két külön játékot venni ehhez? A kérdés persze költői: kábé feleannyi *Harvest Moon* játék kelne el, ergo sajnos ezt a sorozatot is elérte időközben a *Pokémon* marketing, kis változtatással ugyanazt a terméket többször is elsózzák az elvakult gyűjtőknek, de persze legyen ez az ő bajuk.





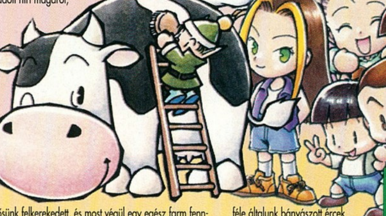
ÉN AKKOR IS VIDÉKI SRÁC VAGYOK

A játék egyébként nem más, mint egy masszív parasztszimulátor, ha valaki számára ez a képekből nem derült volna ki. Egy vérbeli tenyeres-talpas földművelő és állattenyésztő gazda mindennapjaiba kóstolhatunk bele, annak minden előnyével (például megszületik egy kisborjú vagy kiscsirke) és minden hátrányával (pénzbe kerül az új állat, a takarmány, minden, ha máshonnan nem, hát a híradókból tudhatjuk, hogy a gazdák élete nem fenékig tejfel, ezt most át is élhetjük virtuálisan). Érdekes módon a játék valami eszméletlen népszerűségnek örvend, legalábbis ezt szűrtem le az amerikai netes fórumokból, ahol kábé úgy várták, mint a legújabb *Pokémon*t. Ennek véleményem szerint egyrészt az lehet az oka, hogy az urbanizált világban a legtöbb gyermek már városba születik, így számukra az ismeretlen vidék, amit csak a TV-ből vagy futó látogatásokból ismernek, csupa kaland és kacagás, ugyanakkor az is jól eladja a játékot, hogy viszonylag egyedi darab, ráadásul, mint a mellékelt ábra is mutatja, jól meg is játékosítható. Kevés ilyesmi létezik, kommerszben nem ugrik be egy sem, és a garázsfejlesztések közül is csak a kender nevelgető játékra emlékszem, ami szintén a növénytermesztés körül forgott, hehe.

Sokan nevezik a játékot RPG-nek, én láttam már ennél enyhébb túlzások esetén is fejeket hullani (például amikor *Diablo*-t vagy *Diablo* klónokat tituláltak egyesek RPG-nek), szerintem ez inkább egy menedzserjáték, némi életszimulációval nyakon öntve. Egyébként nem kevés párhuzamot vonhatunk a *Harvest Moon: Friends of Mineral Town* és a múlt havi Konzolban kivesézett GBA-s *The Sims: Bustin' Out* között, ugyanis mindkettőben tenghetünk-lenghetünk egy kisvárosban, csajozhatunk, meg minden, ráadásul az a játék is egy farmon kezdődött, ahol a nagybátyánknak, egy farmernek kellett besegítenünk, mielőtt önállósodtunk volna.



Az anyag mellesleg még háttértörténetet is kapott, amit kezdéskor végigmozizhatunk: hősünk, egy fiatal srác (mint említettem, a hölgyeknek is vele kell beérniük a nekik kiélezett verzió megjelenéséig) hátizsákkal érkezik egy farmra, ahol egy intézőtől megtudja, hogy a farm tulajdonosa meghalt, minden ingó és ingatlan vagyonát pedig rá hagyta. Ekkor héroszunkat megrohanják az emlékek, elmeséli, hogy kicsi korában a szülei elhozták vidékre, hogy a gyerek ne csak hamburgerben lásson bocit meg kiscsirkét, a gyermek elkódorgott és el is veszett, végül ezen a farmon kötött ki. A farm tulajdonosa, egy magányos öreg bácsi felhívta neki a szüleit, majd fel is ajánlotta, hogy töltsön a család nála pár napot. Az öreg saját család híján nagyon megkedvelte a kissrácot, úgy érezte, mintha az unokája lenne, a srác pedig mindennél jobban érezte magát a farmon a sok állat és növény között, lovagolt a bocin, kergette a csirkéket, no meg egy helyi kislánnyal is összemelegedett. A könnyes búcsú után sok évig levelezett a srác és az öreg, ám a farmer fél éve nem adott hírt magáról,



így hősünk felkerekedett, és most végül egy egész farm fenntartása szakadt a nyakába, pestiesen szólva: így járt.

ÉLET A FARMON

Kezdetben jószágok nélkül, egy elgazosodott, elkövesedett földdel vághatunk neki a kalandnak, tehát mindent magunknak kell megteremtenünk és megvásárolnunk. Ekkor még viszonylag kevés lehetőségünk van, például elmehetünk a bányába követ fejteni, vagy eladhatjuk a méhek által készített mézet. Ahogy gyarapodik a vagyonunk, vehetünk tyúkokat, teheneket és birkákat, ezek számára természetesen a napi takarmányt is meg kell vásárolnunk, tehát ezzel is komolyan számolnunk kell, ugyanakkor ezek már rendszeres bevételhez is juttatnak minket, a tyúkok természetesen eladható tojást tojnak, a tehenek tejet adnak, és a birkák gyapját is értékesíthetjük. Állatot tartani azonban nagy felelősség, rendszeresen törődnünk kell velük, naponta kell etetnünk őket, és mindegyiket külön-külön is simiznünk, sőt a kötődés erősítéseként még nevet is kell adnunk minden egyes jószágnak, melyek egyházi temetést is kapnak, ha elhullnak. Később egyébként még más állatokkal is találkozhatunk, alapban van például egy kutyánk, aztán idővel kapunk ajándékba egy horgászbotot, amivel halat foghatunk, és egy kiscsikót, amit felnevelhetünk, és amivel lóverseny minijátékon is részt vehetünk. Természetesen valószínűleg idővel még jönnek további állatkák is, amikkel én még a három napos teszt során nem találkoztam. Aztán persze ott a növénytermesztés is, a nagyon gyenge földünkről kaszával el kell távolítanunk a mindig visszanövő gazt, kőkalapáccsal a különféle méretű köveket, fejszével pedig a fadarabokat és farönköket, aztán fel kell szántanunk a területet, elvetnünk a magokat, a palántákat öntöznünk, és végül a megfelelő időben aratnunk is kell. Ez is persze elég bonyolult dolog, egyrészt az eszközeinket fokozatosan kell a kováccsal fejlesztetnünk különféle általunk bányászott ércek segítségével, a nagyobb köveket például csak fejlettebb kőkalapáccsal tudjuk aprítani, aztán a rengeteg különféle megvásárolható mag vetési ideje is más, ahogy a kifejlett növények aratási ideje és módszere is.



A játék lényege felületesen ennyi lenne, hogy a gazdaságunkat minél jobban felfejlesszük, minél nyereségesebbé tegyük, de ha csak ennyiből állna az anyag, baromi unalmas lenne (legalábbis számomra, engem még a kutyasétáltatás és virágöntözés is untat, nem is tartok ilyesmit, de bizonyára sokan élvezik ezt élőben és egy játék keretében virtuálisan egyaránt). Szerintem a tanyán végzendő monoton munkán túl válik valamivel érdekesebbé a játék, bemehetünk ugyanis a kisvárosba és elmehetünk kirándulni a hegyekbe is. Ez utóbbi területen túl sok érdekesség nincs, csak a hegytetőn és a vízesésnél tölthetünk romantikus perceket a barátnőnkkel (ha már szereztünk magunknak egyet), továbbá még a bányában bányászhatunk, és a hegyi termáltóban vethetjük alá magunkat egy-egy kényeztető kúrának. A városban főleg olyan farmokat találunk, ahol jószágot és takarmányt vásárolhatunk, de van pár bolt és egyéb létesítmény is. Ilyen a szupermarket, a kínai bolt, a borpatika, a favágóműhely, a kovácsműhely (ékszer is van itt), az étterem és szálloda, a könyvtár (ami egyben beépített segítség), a kórház (ha lebetegedünk, ide kerülünk) és a templom (meggyónhatjuk például, ha későn feküdtünk le, vagy rosszul bántunk az állatokkal), no meg a néhány magánház. Ami pedig a legeslegérdekesebb, hogy a legtöbb ilyen bolt vagy létesítmény családi vállalkozás, szinte mindegyiknél van egy-egy szemrevaló fiatal lányka is, akit meghódíthatunk, igaz szinte mindegyiknek van már falubeli udvarlója, és itt nagyon ritkán van lehetőségünk interaktív párbeszédre, így ez a feladat itt sokkal de sokkal nehezebb, mint a *Sims*-ben. Én három nap alatt egyik lány szívét sem tudtam bepirosítani (gondolom ez a cél), hiába halmoztam el őket ajándékokkal, a legtöbb, amit eddig elértem, hogy a szupermarketes lányától kaptam egy zacskó ingyen fűmagot, a fogadós lányától pedig két ingyen vacsorát.

KONKLÚZIÓ

A játék alapötlete egész jó, biztos vagyok benne, hogy sokaknak be fog jönni (nekem is csak azért nem annyira, mert nem vagyok igazán gazdálkodó típus, még úgy sem, hogy a GBA szerencsére nem szimulálja a trágyaszagot), ugyanakkor a megvalósítás sajnos mégsem igazán nyerő. A zene még elmenne, főleg a főcímzene fülbemászó, de gyengén hangszerelt, a grafika pedig igazán csapnivaló. Továbbá, mint említettem maga a játékmenet is eszméletlenül monoton, a napjaink nonstop robotból és vásárolgatásból állnak, és az emberekkel való kommunikáció és csajozás is totál lapos, gyakorlatilag kevés ritka, előre programozott eseményt leszámítva (mint amilyenek a fent említett apróbb hódításaim) nem is létezik. Biztosan lesznek ismét netes fórumozók, akik megkérdőjelezik a lenti értékeket, hiszen nem mindenki ízlése azonos, mindenesetre én ezt így, ebben a formában közepesnél jobbra nem tudom értékelni, szerintem az alapötletet ezerszer igényesebben és szórakoztatóbban is meg lehetett volna oldani ezen a platformon. Akit érdekel ez a földművelő és állattenyésztő életmód, az azért tehet vele egy próbát egyéb lehetőség híján, de aki életszimulációra vágyik, annak a *The Sims: Bustin' Out*ot ajánlom inkább – azt viszont nagyon.

Credo

MARTIN BELESZÓL!

Ilyen se volt még, hogy ennyi játékkal meg legyek elégedve egy hónapban, de ez a GBA-s Harvest Moon ugyanúgy felizgatott, mint a Mana vagy a Mario & Luigi. Baromi aranyos kis stuff, én már a PS2-es verzió grafikájától is többször összepisikéltem magam: kistehenek, kiskutyák, kiscsirkék, kisrépák és kisvirágok... Mmmmm, ez kell az én szép lelkemnek, nem a sok vér és bél... :) Marha kedvesen szimulálja a játék az „életet": ha jól kombinálsz, nem csak be tudod fűzni a csajokat, de meg is házasodhatsz, sőt, csemetéd is születhet! Tuti fincsi kis game, simán adom rá a kilencet!

HARVEST MOON: FRIENDS OF MINERAL TOWN

NATSUME INC.

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
gamecube link kábel, mentés kártyára

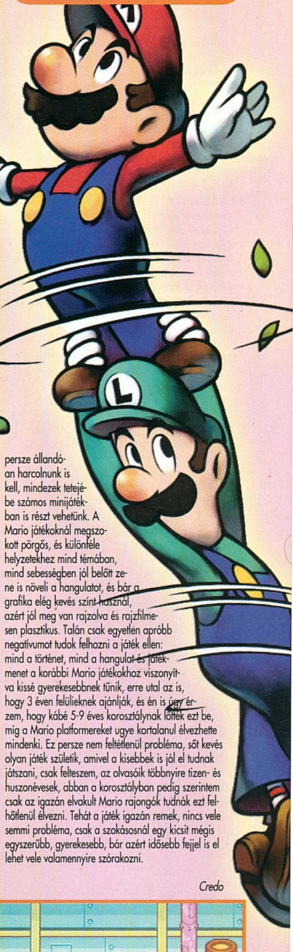
✔ érdekes, egyedi és viszonylag jól játékosítható ötlet
✕ nincs benne disznó, unalmas és ronda

5 pont

MÁRIÓ, A HARMONIKÁS

Végre itt van, végre megérkezett az első eredeti GBA-s Mario játék. Úgy tűnik a Nintendo végre kezdi emberszámba, izé gépszámba venni ezt a masináját is, eddig ugyanis, mint tudjuk, minden ezen a gépen megjelent Mario anyag átirat volt valamelyik régebbi Nintendo gépről, még ha egyes darabokat grafikailag és zeneileg fel is javítottak valamennyire. A *Super Mario Advance*, a *Mario Kart Super Circuit*, a *Super Mario Advance 2*, a *Yoshi's Island: Super Mario Advance 3* és a *Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3* után megjelent végre a *Mario & Luigi: Superstar Saga* is, meglepő módon nyugaton valamivel korábban, mint Japánban, ahol a *Mario & Luigi* RPG címet kapta. Mint az a japán címből is sejthető, ez az új Mario produktum bizony nem egy szokásos ugrálós, úgynevezett jump'n'run darab, hanem a Nintendo ezúttal is megpróbált inkább az RPG irányba elmenni, ahogy tette azt a SNES-es *Super Mario RPG*-vel 1996-ban (amit a SquareSoft fejlesztett kívülről) és az N64-es *Paper Mario*val 2000-ben. RPG-nek titulálni talán ezt a játékot is túlzás lenne, mindenesetre az elmondható róla, hogy egy RPG elemekkel dúsított darab, amolyan nagyon lájtos, kisebb gyerekek számára sem túl bonyolult RPG szerűség.





BARACK HERCEGNŐ ISMÉT PÁCBAN

A játék története mi más lehetne, mint a szokásos: Barack Hercegnő (Princess Peach) újfent bajba került. Most abból alakult ki a kalamajka, hogy a jó hercegnő egy küldöttséget fogadott a Babbab Királyságból (Beanbean Kingdom), és a nagykövet egy ajándékot adott át a Bab Királynőtől, a küldöttség szándékai azonban alantasak voltak, az ajándék pedig trükkös, kiugrott a ládából egy bohócfej, gázfelhőt fújt a hercegnőre, és ez által elrabolta a hangját. Némi lysergic acid diethylamide is kerülhetett a gázba, mert a hercegnő masszív LSD tripen vett részt ez után, mindenfelé psychedelikus színeket látott kavarogni, meg ilyenek. Mellékesen jegyzem meg, nagy anyagosak lehetnek a Nintendo fejlesztői, mert az ilyen LSD tripek gyakran előfordulnak a játékaikban, ahogy a gomba téma is mindig visszatér, és mint tudjuk, sok gombafajtával is frankón be lehet állni.



A következő jelenetben a kis Bolondgomba (Toad) fut be a Mario fivérekhez, hogy elújságolja a szörnyű történéseket, és a segítségüket kérje, Luigi éppen ruhát tereget, Mario pedig a zuhany alatt van. Ekkor már meg is kapjuk részben az irányítást, nagy feladat vár ránk a kis fickóval, be kell nyomulnunk a fürdőszobába, és személyesen kell értesítenünk a nagy Mario-t. Hőseink éppen akkor érkeznek a palotába, amikor a gonosz, tüskés teknősbéka, Bowser jó szokásához híven ismét el akarja rabolni a hercegnőt (ugyebár ez a mániája, a legtöbb konfliktust ezzel szokta okozni), ekkor ismét megkapjuk az irányítást, és bele is kóstolhatunk a harcba, meg kell kicsit gyepálnunk Bowsert. A harc után hőseink is megtudják, hogy mi is konkrétan a probléma a hercegnővel, azaz, hogy a fent említett nagykövet elrabolta a hangját, ráadásul lecserélte azt mérgezett hanggal. Ezt Barack Hercegnő rögtön demonstrálja is, amint kinyitja a száját, szörnyű szitkok jönnek ki rajta (amolyan képregényes ikonok, nem tényleges, F betűs szavak), melyek mind leesnek a beszédbuborékjából, hatalmasakat robbannak, és megrengetik az egész kastélyt. Természetesen ez nem maradhat ennyiben, hőseinkre vár a feladat, hogy felkerekedjenek a Babbab Királyságba, visszaszerezzék a hercegnő hangját, és ki is gyógyítsák. Meglepő módon a fivérekhez csatlakozik Bowser is, hiszen ilyen állapotban neki sem kell a hercegnő, a szándékai persze nem teljesen tisztességesek, a rendbe rakott, egészséges hercegnőt természetesen majd el akarja rabolni, ha eljön annak az ideje. A reptéren aztán végleg megkapjuk az irányítást, pár dolgot és információt még begyűjthetünk, aztán Bowser repülő szerkezetével útnak is indulhatunk, és megkezdődik az újabb nagy kaland.



MARTIN BELESZÓL!

Mario RPG SNES-en? Mond valakinek valamit? Durva jó játék volt vagy durva jó játék volt? Ritkaság, mint az állat. Csak egy NTSC konverterrel lehet lejátszani, hogy ne fagyjon. Igazi remekmű. És most itt van valami nagyon hasonló GBA-ra. Nagyon ajánlom mindenkinek, aki az RPG játékokat szereti – de ezt még talán olyanoknak is odaadnám, akiket még nem varázsolt el a videó-szerepjátékok világa. Lehet bátran spórolni rá! Nagyon király game! 9.5 pont!

IRÁNYÍTÁS ÉS EGYÉB ÁLLATFAJTÁK

Mint említettem, erősen RPG jellegű játékról van szó, ugyanakkor egy végtelenül leegyszerűsített darabról, ami mellesleg sokban hasonlít a Zelda sorozatra, a kamerája is olyan felül-oldalnézetes látványt tár elénk, természetesen izometrikust, nem perspektivikust, ez sajnos nagyon sokszor zavaró is, gyakran nehéz bemérni, hogy hova ugrunk, az alulról megbökhető tárgyak esetében szerencsére az árnyékok valamennyire a segítségünkre vannak. A két bajuszos fivért, a két vízvezeték-szerelőt, a vörös munkaruhás, alacsony, kövér Mario-t és a zöld munkaruhás, magas, sovány Luigit egyszerre irányíthatjuk, mindig az első karaktert követi automatikusan a hátsó. A sorrendet bármikor változtathatjuk a Start segítségével, ugrani vagy bármilyen más akciót kivitelezni pedig az A és B gombokkal tudunk, az A mindig az első karakter akciógombja, a B pedig a másodiké. Ezek rendszerint ugrásnak felelnek meg, erre utal a sarokban a két gomb ikonja és mellettük a fel nyíl, de a dolog helyzet érzékeny, ha egy másik karakter mellett állunk, a száj ikon jelenik meg és beszélhetünk, a felkiáltójel az eldugott tárgyak közelében jelenik meg és kutatást jelent, és így tovább. A karakterlapot pedig a Select segítségével hívhatjuk elő, ebben nem túl nehéz eligazodni, hacsak az elején nem a sok rövidítés miatt, ennek főoldalán láthatjuk a pénzünket és a játékidőt felül, alatta Mario és Luigi aktuális és maximális HP-jét (energiáját), BP-jét (Bros. Pointját, azaz testvérpontját, ami a kombinált speckó támadásokhoz kell) és szintjét. Aztán a bal oldalon még négy ikonnal lemehetünk almenükbe is, a felső ikon alatt hőseink közös tárgylistájába kerülünk, ahol a tárgyak három lapozható ablakba vannak osztva, a második alatt a felszereléseket és ruhákat találjuk, és azt, hogy ezek hogyan változtatják az értékeket, a harmadik alatt a részletesebb statisztika fogad minket (ez utóbbi két menüben az L és R váltja Mario-t és Luigit), az utolsó ikon pedig a térképet hozza elő. A statisztikai oldalra még érdemes kitérni részletesebben is a rövidítések miatt: a POW a támadóerőt, a DEF a védekező energiát, a SPEED a sebességet, a STACHE (a moustache, azaz bajusz szóból következően) a szerencsét és karizmát, az EXP a tapasztalati pontot, a NEXT pedig a következő szintlépéshez szükséges tapasztalati pontot reprezentálja. A rendszer tehát nem a legbonyolultabb, ez persze nem is baj.

A harcrendszer elég érdekes, ebben a játékban is a körökre osztott harcos anyagokhoz hasonlóan külön harci módba kerülünk, ha megtámadnak minket, vagy mi támadunk meg egy ellenséget (ezt azzal érhetjük el, ha a delikvens fejére ugrunk a rendes játékmódban), azonban itt a harc csak félig-meddig körökre osztott, némi ügyességet és időzítést is igényel. Természetesen a támadási lehetőség körbemegy, akire sor kerül, az választhat a több támadási és cselekvési lehetőség közül. Kezdetben még mást nem tudunk tenni, mint ráugrani az egyik kiválasztott ellenfélre A-val vagy B-vel, és ha a legvégső pillanat előtt egy hajszállal duplán nyomjuk a gombot, kétszeresen sebzünk. Idővel azonban lehetőségünk nyílik tárgyak használatára, elmenekülésre és kombinált, úgynevezett testvér támadásokra (Bros. Attack) is, melyekben mindkét hősünkkel részt kell vennünk, és a megfelelő pillanatokban A-t vagy B-t nyomnunk. Mivel még nem értem el a játék végét, feltételezem, lehet tanulni ezeken túl még újabb dolgokat is, mellesleg az ellenfél is rendszerint a fejünkre ugrik, ilyenkor szintén jól időzítve kell A-val vagy B-vel elugranunk, és ha még jobban időzítünk, ebből akár ellentámadást is összehozhatunk, ha pont a támadó fején landolunk.



MIHEZ KEZDJEK VELED?

A játék tehát így megy, barangolhatunk különféle világokban egy amolyan *Zelda* jellegű játékmotor segítségével, bár itt azért harcon kívül is szükségünk lesz néhány helyen az ügyességünkre, ugyanis akadnak trükkösebb ugrással elérhető helyek is, aztán gyakran részesei lehetünk jópofa átvezető részeknek, fokozatosan sok új dolgot tanulhatunk, és persze állandóan harcolnunk is kell, mindezek tetejébe számos minijátékban is részt vehetünk. A Mario játékoknál megszokott pörgős, és különféle helyzetekhez mind témában, mind sebességben jól belőtt zene is növeli a hangulatot, és bár a grafika elég kevés színt használ, azért jól meg van rajzolva és rajzfilmesen plasztikus. Talán csak egyetlen apróbb negatívumot tudok felhozni a játék ellen: mind a történet, mind a hangulat és játékmenet a korábbi Mario játékokhoz viszonyítva kissé gyerekesebbnek tűnik, erre utal az is, hogy 3 éven felülieknek ajánlják, és én is úgy érzem, hogy kábé 5-9 éves korosztálynak lőtték ezt be, míg a Mario platformereket ugye kortalanul élvezhette mindenki. Ez persze nem feltétlenül probléma, sőt kevés olyan játék születik, amivel a kisebbek is jól el tudnak játszani, csak felteszem, az olvasóik többnyire tizen- és huszonévesek, abban a korosztályban pedig szerintem csak az igazán elvakult Mario rajongók tudnák ezt felhőtlenül élvezni. Tehát a játék igazán remek, nincs vele semmi probléma, csak a szokásosnál egy kicsit mégis egyszerűbb, gyerekesebb, bár azért idősebb fejjel is el lehet vele valamennyire szórakozni.

Credo

A BAJUSZOS TESTVÉRPÁR ÚJRA AKCIÓBAN

MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
link kábel, mentés kártyára

✔ végre egy eredeti mario játék gba-n
× nagyon gyerekes, de ez persze nem akkora probléma

9 pont

KISTESÓ SZÜLETIK

A BioWare által fejlesztett és Interplay által kiadott *Baldur's Gate* eredetileg PC-re jelent meg 1998-ban, és megjelenésekor azonnal kirobbanó sikereket könyvelhetett el. Nem csoda persze, a játék egy *Diablo* direktklón volt, a Blizzard Entertainment 1996-ban megjelent *Diablo*-ja pedig teljesen újraírta a hack'n'slash RPG szerűségek történelemkönyvét, természetes, hogy sokan kezdték el másolni. A *Baldur's Gate* azonban sokak szerint még mesterét is felülmúlta, így hamar folytatta is diadalmenetét, megjelenése után egy évvel, 1999-ben befutott a *Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast* című küldetéspakkja, ezt követte 2000-ben a *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* című folytatása, majd ennek *Baldur's Gate II: Throne of Bhaal* című küldetéspakkja is megérkezett 2001-ben. A verebek már csiripelték a *Baldur's Gate III* eljövetelét is, sőt néhány buzgó netes bolt fel is vette az előrendelhető játékok listájára, de legjobb tudomásom szerint ezen a játékon soha nem dolgozott a BioWare, mert elvesztette a játék PC-s jogait, persze a jövőben ez még tisztázódhat, vagy összehozhatja valaki más.





Szerencsére idővel az Interplay eszébe jutott, hogy PC-n kívül is van játékos élet, ezért a konzolosok számára elkezdték gyártatni a *Baldur's Gate: Dark Alliance* című sorozatot, melynek azonos című első része 2001-ben jelent meg PS2-re, 2002-ben X-re és GC-re, 2004 legelején pedig a kis GBA-ra is befutott. A teljesség kedvéért még természetesen említést érdemel a *Baldur's Gate: Dark Alliance II* is, ami pár napja, január végén jelent meg PS2-re és X-re egyaránt, ennek úgy tűnik nem lesz GC portja, valószínűleg az előd rossz eladásokat produkált a Nintendo nagygépén.

A GÓRCSŐ ALATT

A cikk tárgyát képező GBA-s *Baldur's Gate: Dark Alliance* elég hű átirata a régebben megjelent PS2-es (ezt Dzson tesztelte is a 2002. januári Konzolban), X-es és GC-s nagytestvéreinek, persze jelentősen megváltozott a grafika és zene, vannak változások a pályákban és karakterekben is, de alapvetően mégiscsak egy viszonylag pontos konverzióról van szó. Mint a sorozat minden tagja, ez is az egyik legrégebbi és legnépszerűbb szerepjáték, a Hasbro tulajdonában levő Wizards of the Coast által kreált *Dungeons & Dragons* szabályrendszerén alapul, és annak *Forgotten Realms* nevű világában játszódik. RPG-nek ennek ellenére mégsem lehet igazán nevezni, mert szerepet sajnos nem nagyon kell játszanunk, csak cséphadaróként megállás nélkül a szörnyeket darálnunk, vagy, hogy Dzsont idézzem "csak mennünk kell és irtanunk". Ez a sorozat egyik legkomolyabb hátránya, és sajnos ez alól ez a változat sem kivétel, találkozhatunk kisebb-nagyobb küldetésekkel, el kell mennünk jobbra, és a labirintus végén le kell győznünk egy beholdert, el kell mennünk balra, és a másik labirintus végén egy sárkánnyal kell leszámolnunk, de a sztori ettől függetlenül nekem is sekélyesnek tűnik.



Ez a rész történetesen arról szól, hogy egy ifjú kalandor (nincs komoly karaktergenerátor a játék elején, csak emberrel lehetünk, csak férfivel, és csak három osztály: harcos, mágus és íjász közül választhatunk) érkezik a tolvajokkal teli, sötét Baldur városába, hogy megcsinálja a szerencséjét. Alig jut be a városfalon belülre, azonnal kirabolják, leütik és kis híján meg is gyilkolják, csak a csendőrök mentik meg az életét, akik azt tanácsolják, hogy gyorsan vegye be magát a közeli fogadóba, ha nem akar gyors halált halni a sötét utcán éjszaka. Az irányítást az Elfdal Fogadóban (Elfsong Tavern) kapjuk meg, ahol rögtön beszélgessünk mindenkivel többször is, a csapos hölgy a beholder trófeás kandalló előtti titokzatos férfihez irányít minket, akitől kapunk fegyvert, kulcsot és egy küldetést is. A fogadó pincéjét kell megtisztítanunk a patkányoktól, melyek között a legkisebb is kutya méretű, így egyből el is indulhatunk az első küldetésünkre.

A játék nem oszlik igazán elkülönülő küldetésekre, hanem csak három nagyobb fejezetre (ha minden igaz, én még csak a második közepénél járok), ezeken belül szabadon kószálhatunk nagyobb területeken, beszélhetünk akárkivel és visszamehetünk a már bejárt részekre is (gyakran vissza is kell), ez a szabadság határozottan tetszik nekem. A sok beszélgetés során pedig nem csak a főbb küldetésekre kapunk megbízatásokat (és rendszerint kulcsot az elérésükhöz), hanem rengeteg apró melléküldetést is ránk bíznak, több alkalommal meg kell tisztítanunk patkányoktól vagy pókoktól lakásokat, vagy visszaszereznünk a kirabolt emberek értéktárgyait, ezekért természetesen mindig hasznos jutalom üti a markunkat, van amikor többször is.

JÁTÉKMOTOR ÉS JÁTÉKMENET

Az anyag, mint ahogy az a mellékelt képeken is látszik, 45 fokban elforgatott és 45 fokban lenéző virtuális kamera által leképezett izometrikus világot tár elénk. A harcrendszer természetesen ezúttal is valós idejű, mint a sorozat korábbi részeiben és az azokat ihlető *Diablo* játékokban is, tehát egyszerűen menjünk az ellenfél közelébe, forduljunk felé, és kezdjük el csapkodni az A gomb püfölésén keresztül a kardunkkal, buzogányunkkal, fejszénkkel vagy egyéb dorgáló eszközünkkel. Természetesen akadnak azért más jellegű fegyverek és támadások is, az íj segítségével távolból is támadhatunk hasonlóképp, és varázslattal szintúgy, én mindenesetre a harcossal nyomultam csak eddig, a varázslót nem tapasztaltam még ki. A támadás mellett védekezhetünk is pajzzsal vagy varázslattal, ehhez az L gombot kell nyomnunk. A B gomb az általános akciógomb, ez helyzet érzékeny, lépcső közelében lépcsőmászás, ajtó közelében ajtónyitás, láda közelében ládanyitás, ember vagy más lény közelében beszélgetés, tárgy közelében tárgyfelvétel és így tovább. Ezeken kívül még említést érdemel az L+A kombó, amivel gyorsan energiaitalt ihatunk, és az L+B kombó, amivel hasonlóképp varázserőt növelő italt, ezek mellett az R segítségével gyorsan válthatunk a különféle használatban levő fegyvertípusaink között (például kard, buzogány és íj között), a Start pedig a tárgymenüt és egyben status ablakot nyitja. Ez utóbbiban felül a terhelésünket és maximális terhelhetőségünket láthatjuk, mellette a pénzünk mennyiségét, jobbra a karakterünket a jelenlegi felszerelésével, balra, a nagy területen pedig hét ablak között válthatunk. Az első ablakban vannak a fegyvereink, a másodikban a ruháink és pajzsaink, a harmadikban a gyógyitalaink és varázsékszereink, a negyedikben a részletes statisztikánk, az ötödikben a varázslataink és képességeink, a hatodikban a küldetéseinkhez tartozó tárgyaink, a hetedikben pedig egy apró options menü, a leglényegesebb itt az állásmentés, sajnos ritka a konzolos játékokban, hogy bármikor menthetünk állást szabadon, itt szerencsére megtehetjük ezt, ami roppant dicséretes. A legtöbb menüben egyébként az A-val vehetünk fel vagy használatba valami tárgyat vagy képességet, az R-rel pedig a tárgyakat eldobhatjuk, a képességeket pedig – ha van rá lehetőségünk – fejleszthetjük.

AZ ÍTÉLET

A játéknak van pár komolyabb hátránya, ugyanakkor néhány hasznos, jó ötlet is belekerült, például pihenéssel is növelhető az energia és varázserő, továbbá, mint említettem bárhol menthetünk. A legnagyobb hátránya szerintem az, hogy gyakorlatilag nincs zenéje, még főcímzenét sem kapott, csak két másodperc dallamot, ezt a hiányosságot ráadásul nem kompenzálja valami nagyon ütős hanghatás-orgia sem, továbbá a hang mellett nagyon hiányoltam a beépített térképet is. A grafika szerintem korrekt, eléggé fakó, de valahogy számomra mégis tűrhető, olyan 3.5-ös értéket adtam volna neki, jóindulattal megkapta a 4-est. A játékmenet, szavatosság és hangulat trió azonban megint nem a legjobb, kissé monoton, kissé egysíkú és kissé unalmas az anyag, én nagyon szeretem az ilyen jellegű játékokat, de még én is így látom, sok fórumozó azonban még ennél is tovább ment, sokan nevezték minden idők legrosszabb és legunalmasabb GBA játékának. A kritikusokat is megosztotta az anyag, volt, aki a legjobbak között emlegette, volt, aki nagyon fikázta, a többség azonban hozzám hasonlóan a GBA játékok középosztálynak felső rétegébe sorolta. A GBA-s *Baldur's Gate: Dark Alliance* tehát alapjában véve elég kellemes játék, de sokkal jobban is el lehetett volna készíteni, a téma szerelmeseinek (sok alternatíva híján) azért nagyon ajánlom, más pedig, ha teheti, próbálja ki vásárlás előtt.

Credo



MARTIN BELESZÓL!

Nem vagyok oda a Diablo stílusú stuffokért, pedig már többször is rá akartam szorítani magam a témára. Bocsássátok meg nekem tehát, hogy nem merültem el túlzottan ebben a GBA-s Baldur's Gate átiratban sem. Ameddig eljutottam, az alapján kijelenthetem, hogy a game grafikája nagyon baba, és a játszhatósággal sem akadtak gondok. Van viszont egy negatívum, amit meg kell említenem: egyik haverom saját bevallása szerint 2 nap alatt végigjátszotta A-tól Z-ig az egészet, ami talán intő jelként értékelhető... :(

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

UBI SOFT

MÁS VERZIÓ: GC, PS2, X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1 Játékos
mentés kártyára

✔ viszonylag kellemes darab, és bárhol menthetünk benne
✕ a zene nulla és zörej sincs sok, no meg kissé unalmas

7 pont



DRIV3R Nyereményjáték!

Látogass el a www.atari.com/driv3r/ weboldalra és keresd meg a választ a következő, DRIV3Rrel kapcsolatos kérdésre:

- Körülbelűl hány különböző járművet használhatsz majd a játékban?

Megfejtésedet március 20-ig küldd el címünkre:
(Driv3r játék, Comgame 576 Kft. 1329 Budapest, Pf.: 24)
Nyeremények: 5 db DRIV3R játék DVD!

Február. Lassacskán túlesünk a reload (nem, nem Mátrix!) minden gyötrelmén. Az iskolákban is szétszórták a félévit, úgyhogy nyugi van, egyetemen pláne kevésbé kell spulnizni a vizsgaidőszak végeztével, a dolgozó népnek meg má' úgyis mindegy :-)

Nem tudom miért, de számomra a hó minden évben új csoda: amint meglátom a nagy fehérséget odakint, egyből vetem magam a lejtőknek. Nem számít, hogy szánkó, deszka, nylonzacskó, csak csússzon. A gaming mellett ez az, amit soha nem fogok kinőni. No, meg ilyenkor az utak is csúsznak, így néhány, száraz aszfalton 300 lovas motort és atom kéziféket igénylő manővert is kivitelezhet az ember a 40 pacis, dobfékes Skodával. Ezt fejben tartva hajtok neki egy kellemes, borzasztó széles és szépen ívelő kanyarnak. Hely van bőven, út merő jég. Gondolkozom vállaljam-e a megmérettetést. Fenébe is, mellettem senki, egyszer élünk! Gázra a lábat, visszagang hármat, kettőbe ötvennel, út mint a tükör. Sebaj, a volánnál Rad McRae. Gyün' a jobbkanyar. Enyhe fék. Balra picit kiteker, hirtelen át jobbra, kézifék fel az égbe, popsi kitesz, ellenkormány, csőgáz. Nem lesz túl szép a drift, de a lényeg érződik: csapja a popsit a csehszlovák rettenet, én meg a volánnál fülig érő szájjal tekerem az ellent. Erre mit ad Isten: nem arra autózik egy homokosfehér Astra szép kék lámpákkal a tetején? Kanyarból kijövök, készítem a forgalmit, bedobom a bárányarcot, gondolkozom a mentőszövegen („Üm, picit meccsúsztam' és a nagy pánikba' a gázt találtam el a fék helyett. Amúgy református keresztyén' vagyok..."). Szerintem azért úsztam meg egy pittyentéssel, mert a tisztelt közeg az életbe' nem tudott volna megállni a jégen. Még aznap „ráfókuszáltam" egy lőttjogsis Daewoo-sra: kb. 10 centire állt meg a hátsó kilincsem a csaj lökhárítójától. Ilyen körülményekhez képest egészen klassz leveleket írtatok! Nézzük!

(Mi az újpalotai TESCO hátsó parkolójába szoktunk járni csapatni a driftet, amikor leesik az első normális hó. Éjfélre megyünk, akkorra már összejön 7-8 kocsi, beállunk „menetirányba", és veretjük körbe-körbe...Nagyon ZSÍR! Martin :)

Boldog Újévet kedves 576 Konzol team! Pár kérdéssel fordulok hozzátok. Az egyik kérdésem az lenne, hogy... várjunk egy percet mert ezt előbb elölről kéne kezdeni. Szóval: Egyszer volt, hol nem volt, még a konzolhegyeken is túl, na ott élt egy gyerek, akit úgy hívtak hogy ******. **(Szép neve van. R)** Na hát neki lett egy PS2 gépe amit egyből másnap elvitt egy kiadós műtétre. Név szerint betettek neki egy full chippet (vagy mode chippet nem tudom, na ugyanaz nem?). (...) Na csá, Nyisztor(294) voltam.

(Na, ez egy terjedelmes levél volt, amire Rad fiam terjedelmes és kimerítő választ adott, én meg szépen kimoderáltam az egészet. Remélem senkinek sem kell elmagyaráznom, miért. Nyisztor, ilyenirányú problémáiddal kérlek más fórumokhoz fordulj. Martin)

Üdvözlet nektek a Földről, kedves 576 Istenségek! (Direkt nem emeltem ki senkit, pedig a Martin, a CSIPI és a kedves tördelő kisasszony megérdemelné! **(Nem, tényleg nem emeltél ki senkit. R)** Először is szeretnék egy kicsit s*gget nyalni: **(Legalább őszinte! :-D R)** 4. éve veszem a lapot és teljes megelégedettséggel mondom: nincs olyan konkurens lap, ami megközelítené azt a fejlődési gyorsaságot, rugalmasságot, stílust és szakmai HOZZÁÉRTÉST, amit ti havonta nekünk – hű olvasóknak – csekély honorárium ellenében garantáltok! Szeretném ezt nektek megköszönni: köszönöm! **(Popó kipipálva. R)** Sajna az újság nincs nálam, úgyhogy nem tudok hozzászólni a havi témához. De ha jól emlékszem most nincs is. Ezért csak annyit mondanék a régi konzolháborúval (ami hál'Istennek véget érni látszik...) kapcsolatban, hogy: nekem az első konzolom egy Atari 2600-as volt, aztán jött a jó öreg sárgakazettás – amit egy C64-es követett. Kb. 5 évvel ezelőtt vettem életem eddigi legtöbb boldog percét nyújtó PLAYSTATIONT, ami kb. másfél évig boldogított. (Ezúton köszönetet mondanék Kutaragi Ken mesternek is...) **(Azért szép nagy *%#x* az a PS, hogy ennyi embert kielégített. Nekem is megvolt ;-) R)** *(Nekem is! De nekem azt mondta, én vagyok neki az első! Martin :)* Most egy Dreamcastom és egy PS2-m van, de ha lenne pénzem (a Dreamcastra és a PS2-re egyaránt 2-2 évig gyűjtöttem, mivel 17 éves fejjel még nincs túl magas jövedelmem...) Xbox-ot is vennék. **(Söt, ha lenne Phantom, azt is vennék!) (Söt, ezt a vityillót is megvenném itt a folyóparton! Mi ez? A Parlament? R)** További jó munkát és sok sikert kívánok! Ui: Ha esetleg betennétek a Csevibe, tüntessétek fel az e-mail címemet légyszi, mert szeretnék levelezni hasonló érdeklődési körű/korú fiatalokkal. **(Anyagiak kizárva, vagy ez ajánlattételnek minősül? ;-) R)** Előre is köszönöm! Üdvözlettel: Szabó 'Sion' Csobán, Tata, sion-bouncer@freemail.hu

(Na, ez a dicséret kifejezetten jól esett így hétfő reggel. Minden napom így kezdődjön! Martin :)

Üdv Radeon! A decemberi szám Csevije nagyon ütött. Ha tényleg ilyen leveleket kaptok, akkor nem irigyellek benneteket. Az utolsó bekezdésben említettél PC-t szidó leveleket. Az előzményük meg novemberben volt, sajnos kimaradt az életemből – de pótlás alatt van –, ezért nem tudom, hogy miket írtatok akkor (ezt jól megtekertem). Először is gratula azoknak az emberkéknek, akik nagy konzolosként egyszerűen a PC-s társadalom háta mögött rugdossák a platformot. Egyszerűen nem értem, hogy mi szükség van erre az egészre egy konzolos lapban. Elég sok PC-s újságot forgatok és nem igazán szapulják a konzolokat, csak akkor, ha onnan jön valami és nem tudták az igényeket igazán eltalálni, vagy az irányítást hatásosan átírni.**(Rudy, nevezz meg kettőnél több játékot, ami az elmúlt három hónapban NEM konzolról jött PC-re. Egyébként egy PC-s újságnak sem szoktak konzolos okosgyerekek anyázós levelet írni. R)** Sokan azt állítják, hogy a PC, mint játékplatform haldoklik, pedig szerintem inkább csak átalakul. *(Ja, átalakul szépen konzollá. Veszel majd egy dobozt, PC van benne, csak éppen nem kell majd kéthetente videokártyát cserélni benne, és nem kell számítástechnikai tanfolyamot elvégezni egy-egy játék elindításához... Ja, és talán nem is kell majd minden új stuffhoz új drivert letölteni. Martin)* Kevés akciójáték van, de rengeteg RPG (Morrowind mond valamit a box-osoknak?) **(Azért ez kissé mókás megjegyzés volt. PC-re rengeteg RPG? PS2 szó mond valamit? :-) R)**, FPS hegyek (ebből kevés az igényes), de a konzol sikerek is megjelennek. **(Az a gond, hogy a SIKEREK nem jelennek meg. A multiplatform szemét, az döl PC-re is, de azzal a PC-sek – köztük én – köbö annyit érnek, mint egy tekercs négyrétegű szögesdróttal: van, de használni nem igen lehet. Az utóbbi időben kb. 20 PC-s játék jön ki havonta. Ebből 15 a multiplatform-kavalkád egy-egy jobban / rosszabbul sikerült portja – ProEvo 3 átirat vért követel –, három FPS és két RTS. Csók. Ja meg egy évben egyszer bedönget PC-re is az EA Sports garmada. Vannak húzós címek PC-n – valamennyi NFS – igen a HP2 is – itt volt a csúcs + szimulátorok otthona még mindig a jó öreg monitoros – de fokozatosan elfogynak ezek is. R)** Szerintem teljesen felesleges azon vitatkozni, hogy melyik alkalmasabb játékra, mert a válasz egyértelmű, hiába kiabálnak a kockafe-

jűek... Mesélik hogy mivel játszanak én meg magamba bólogatok, ez PS2-re van, ez Xbox-ra stb stb.... A konzol fanok meg nem veszik figyelembe, hogy a PC nem csak játékra jó. Internet, mp3, filmek, **(...én meg magamba bólogatok, internet, mp3, filmek „vannak" DC-re, PS2-re, Xbox-ra, stb. Ami viszont nincs konzolra: túl kevés memória, 3.6 fps, textúra hibák inkompatibilitás miatt, félórás bootprocess és installáció minden játék előtt, et cetera. R)** rengeteg poén **(Ehh... Ne gyötörj! R)** és ami a legfontosabb: multiplayer hálóban. Igaz van konzolra is, de MO-n még mindig könnyebb 8 számítógépet összehozni mint mondjuk 8 PS2-őt. **(Maradjon köztünk, de dolgozgatok azon, hogy ez ne így legyen. Egyébként meg próbáltál már te 8, vagy akár csak 4 PC-st összehozni? A sok kis kocka ki nem mozdulna a foteljéből, inkább ADSL, meg Chello, meg Istenharagja. Az online party pedig egy differens, a LAN-események nyújtotta örömöknél sokkal laposabb világ. Mint a telefonműsor versus tapintható realitás. R)** Na elég ebből, nem akarom a békebíró szerepét játszani, de én a konzolháborút sem értem meg, ezt meg pláne. **(Pedig Te is része vagy ezzel a levéllel. Igaz, köbö tisztán látod a dolgokat. R)** Ez Magyarország: kicsik vagyunk, kevesen vagyunk, szegények vagyunk, de mégis egymást marjuk állandóan. Anyázás az megy, de kicsit elgondolkoznának néhányan, talán lehetne egy értelmes gamer társadalmat kialakítani (konzol & PC) ahol játékosok vannak. **(No ezt nem tartom valószínűnek. Túl csőarcok a PC-sek. Kérdezd meg őket egy Zeldáról! Persze a kivételt ismét fenntartjuk a szűkös kivételnek. R)** Üdv: Rudymester akinek még mindig nincs konzolja...(de lesz :-)

(Szerintem vegyél egyet, és gyarapítsd te is a MKJ [Megelégedett Konzolos Játékosok] párt tagjainak számát! Tagsági díj nincs, belépő egy konzolmasina, biblia az 576 Konzol! Martin :)

Megszokhattátok, hogy lassan minden hónapban bevagdalok egy offtopic levelet, mert ezeket is Tőletek kapjuk. Most nézzük meg mit alkotott Jaraxel kolléga, habár ez a levél inkább a janári Csevegőbe passzolt volna (nem, karfiol, nem kérek elnézést, amit írtam úgy is gondoltam. Ha gondod van keress meg valamilyen módon!).

Üdvözlet mindenkinek! Böjtös Gábor egy kicsit elfogult, de mindenképp megfontolandó levele után úgy gondoltam, e havi levelemet komolyra veszem és erről a témáról írok. Mert az ugye túlzás, hogy mindenki ennyire tapló Magyarországon, de azért elég gyakori jelenség. Pl. engem elég kellemetlenül érintett, mikor a buszon pár kretén elkezdte kiröhögni, hogy milyen fejem is van (mellékesen nem rossz). Na már most ezek a ...-ok (feltételezem) nem csak velem szenyóznak így, hanem bárki mással is, akit kinéznek maguknak. Egyszerűen ilyen az alapállásuk. Ugyanakkor nem tudhatják, hogy a kigúnyolt embernek épp tele van a puttonya az egész élettel. Hogy épp a 8 órás robotból megy haza, a bátyja kómában fekszik [...] És igen, az emberekből szinte teljesen kihalt az empátia [...] szinte az egész világban. [...] Mind a TV-ben, mind a játékokban, sőt mélységes, legnagyobb bánatomra azokban a könyvekben, melyek mostanság jelennek meg, az jön le, hogy az a férfi jó, aki izmos, „intelligens", jóképű, pénzes, jó dumájú, és az a nő, aki modell alkattal rendelkezik, szintén intelligens, de kevésbé, mint a férfi. Ehhez jön hozzá mindkét nemnél, hogy milyen márkájú autója van. Aki ettől bármiben is eltér, azok a „selejtek", vagy még rosszabb, ők a gonoszok. Nem azt mondom, hogy az emberek mind ilyenek, de tény, hogy ez az elvárás sokakra negatív hatást gyakorol. [...] **Axel, pontosan értem a problémádat és együtt érzek veled, de tudd, hogy – az én olvasatomban – nem a jó úton jársz. Ha gondolod, írj egy e-mailt, megbeszéljük. R)**

(Én pl. mindig elmondom a Böjtös Gabinak is, hogy nem jó úton jár... Martin :)

Szeva Radeon! Kérdésem a kövi: hogy lehetnék GBA tesztelő? Ha? Van egy GBA-m, de nincs kihasználva és csak porosodik. **(Különböző apróhirdetési felületek jelenthetik a megoldást számodra. R)** Lécci, írhatnék nektek egy tesztet egy játékról. Úgy próbaként. Ha nem lesz jó, akkor dobjuk be a kukába az egész ötletet. Azonkívül szerintem Credo-nak nincs elég ideje az összes tesztre **(Javarészt elolvasom Credo cikkeit, szerintem totál rendben vannak. Néha elszáll pontozásban, de hogy nincs elég ideje? Hmm... R)** GBA gémekhez amúgy azért nem jutok, mert nem játszanak ilyenekkel! **(Öööö, hát eddig sem volt a leveled érthető és világos, de nagyjából ki tudtam korrigálni a fogalmazási ... „diszharmóniákat". Itt viszont csődöt mondott a dekóderem. R)** Ha lehet, jó lenne egy ilyen próba! Pody **(Nos Pody. Ogyin': a tesztelők nem azért húzzák itt az igát, hogy legyen honnan játékot túrni. Dva': Ajánlom szíves figyelmedbe Terestyéni Ferenc Nyelvtan, stílus, szónoklás című könyvét ;-) Kicsit szocreál, de első lépésnek kiváló. R)**

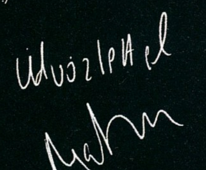
(Felhívtam Credo-t, azt mondta, hogy ha másnak is adok GBA-s cikket, felvágja az ereit, de előbb az enyémet is. Nem akarok úgy meghalni, hogy még egy másik ember élete is az én lelkemen száradjon, úgyhogy bocs... Martin :)

Boldog új esztendőt az 576 Konzol szerkesztőinek és persze mindenkinek, aki olvassa ezt a nagyszerű újságot. Na én nem nyáladzani akarok, egyszerűen csak megmondom az igazat. Hiszen ez az újság tényleg nagyon jó. Ezúton dicsérném meg a szerkesztők tökéletes munkáját. Elég is a tömjénezésből, nehogy a fejetekbe szálljon. *(Dehogy száll! Király vagyok! Király vagyok! Jaj, de nagy király vagyok! Martin :)* Nos, még nem ismerjük egymást, ezért illene bemutatkoznom. Capoeiranak hívnak. Hogy miért, azt hagyjuk. Viszont csapjunk is bele a lecsóba. Nem tudom mi történhetett, de valami megváltozott bennem. Valamiért már nem tudok az X dobozom előtt órákat henyélni, miközben chipset és sört tömök magamba **(Próbáld bekapcsolni, hátha... R)** Pedig eddig alig lehetett elválasztani tőle. A nővérem gyakran hülyének is nézett ezen tulajdonságom mibenléte végett. Hogy miért nem tudja ezt értékelni? Azzal érvel, hogy 20 évesen már nem szokás ilyesmit csinálni (bezzeg ő – 24 évesen – nyitott szájjal játszik valamennyi verekedős progival és még nekem is nehezemre esik megverni. Lehet, hogy a titka a nyitott száj?) Adjatok valamilyen tanácsot, hogy ismét felhőtlenül boldog Xbox tulaj legyek! Eddig minden létező konzol megvolt már, még Gameboy is. De tudom, hogy az Xbox a legjobb! Már nem is maradhatott más hátra, mint a búcsúzás. Viszlát és sikerekben gazdag új évet kívánok mindnyájatoknak. Tisztelettel: Capoeira, 2004. január 1. 23:01. **(A láng felszítása sztep-bájsztep: 1. Nővéred elküld nekünk tesztelésre. 1 (alternatív). Nővéred betesz kuka. 2. Kontroller kölcsönad valakinek, aki nehezen elérhető. 3. Beszerez PGR2, Amped 2, Mechassault, NFS7. 4. Néhány rekesz sör megisz. 5. Demo nézeget, nyál csorgat. Minél tovább, annál hatékonyabb a kezelés. 6. Kontroller visszaszerez. Figyelem! Túlzott mennyiségű alkohol fogyasztása és DOA XBV játékszoftver együttes használata esetén nem várt mellékhatások jelentkezhetnek! (Obszcén szavak alkalmazása, párzás imitálása a TV-vel, kontrollerrel, Xbox-szal, macskával...) A kezelés csak fokozott orvosi ellenőrzés mellett alkalmazható. R)**

(Van egy olyan sanda gyanúm, te nagyontudatlan Rad, hogy a legtöbb game el sem indul, ha nincs kontroller csatlakoztatva. Inkább ki kell szerelni a gombokat belőle, hogy ne tudja beizzítani... Martin)

Mélyen tisztelt 576 tím! Engedjétek meg, hogy gratuláljak eddigi munkátokhoz és sikeretekhez, további minden jót, csak így tovább! Egy kérdésem lenne hozzátok: mit tudtok a Shenmue folytatásáról, mert nagyon lapít, mint az a bizonyos meleg és büdös a fűben. **(Frissen nyúzott macska? Egyébként 2005-re ígérik Segáék, valószínűleg Xbox-ra. R)** Ezer kösz, ti vagytok a legjobbak és mindig is ti lesztek. Ja, és légyszi küldjetek autogramot ahányan csak vagytok, ugyanis nem találtam megfelelő mintázatú tapétát a szobámba és tegyetek be a Csevibe! Ezt is köszi! Makra Ferenc alias Phalcone.

(Küldök egy aláírást, kifejezetten neked, csak itt, csak most. Tedd el, egyszer sokat fog érni! Martin :)



Szevasztok srácok, legőszintébb gratulációm az új kezdeményezésetekhez, a multi teszthez. Mint Xbox-os, sokkal szívesebben olvasom úgy a PS2 teszteket, hogy kicsiny masinám is említésre kerül sőt még azt is kijelentem, hogy a dobozos teszt is élvezetesebb némi Sony-s ráutalással – másrészt egyes multiplat. gameknél valóban nem mindegy, milyen vas van alatta. Lásd: Max Payne 2. Ugyanez a helyzet a MOHRS-sel, a PS2 tesztben leírt Pearl-Harbor-i berángatásnak ui. a boxon nyoma sem volt. Javaslatom tehát, hogy ahol lehetőségetek van rá, a multiplatform játékot hasonlítsátok össze a két legelterjedtebb rendszerre. Hiszen az X gyorsan terjed... A mostani számban nagyon tetszett az Xbox-Live beszámoló. üdv, Nuke

(Amint látod, nyomjuk tovább a Multi Teszteket ezerrel! Martin)

RE5PECT 576 Konzol team! Sztem a januári konzol lett a legjobb! Nagyon tetszik az, hogy egyszerre több gépen tesztelitek a játékokat! Csak egy gond van az előbb említett számmal: a Sims Bustin' Out teszt végén az írta Veres Miki, hogy „folytatás a mellékletben!". De a mellékletben nyoma sincs a Simsnek! Miért? Az én újságomban van a hiba? Nah mind1! **(Nem, hiba az nincs sehol. Nem írtuk ugyanis oda, hogy MELYIK mellékletben! :) Nézd csak meg a mostanit... :D R)** Az újság nagyon atom! Amúgy az én kedvenc tesztelőim: Böjtös Gábor, Grath, Csipi M Lee ja és a mester: MARTIN :) ! De azt a Dzson gyereket egy életre megutáltam a Fugitive Hunter teszt olvasása alatt! Ahogy a teszt elején célozgat hogy milyen gáz az X, az egyszerűen undorító! *(Emiatt megutáltad? ENNYIRE azért nem kell összenőni az Xbox-oddal! Martin)* Mi is a hónap témája? Ja igen megvan! Komolytalan külső és komoly belső! Hát ilyen játék elég kevés van! Sőt most így hirtelenjében egyet se tudok mondani! Zárom soraim, és kitartást mindenkinek! (Várom kiképzett X fanok jelentkezését a xXx- kommandóba!) :) {Ezt a levelet a csevibe szánom ha értitek mire gondolok =) <Tommy_Angelo> **(Dzson úgy vette magához az anyagot, mint más a csokis perecet az ominózus összejövetelen. Ezért volt darabos a HALO, darabos az Xbox, a kontroller, a Martin, az élet, és ezért volt darabos Dzson beszédtempója és mozgáskoordinációja is. Józanul még nem látott Xbox-ot :-) Ja, lehet, hogy meghívom vendégszerepelni jövő hónapban. R)**

(Ja, Dzsoni hozott egy üveg csokilikőrt, de ő itta egyedül, így aztán egy óra múlva azt sem tudta, hova kell dugni a kontrollert... Martin :)

Szasztok emberek! Radeon, először is téged dicséret illet meg, amiért ilyen jól nyomod a Csevis témát! (Ez nem nyalás, de komolyan f*sza gyerek vagy!) **(Köff. Amúgy Veres Miki, téged itt millióan magasztalnak a csillagos égbe, csak a 90%-uk olyan szűk körnek szóló és langaléta hosszú levelet ír, hogy nem tudom őket berakni. De imádnak! R)** 2 sorban ki szeretnék térni egy kis elemzésre, mégpedig a régi Donkey Kong 1-2-3 rám gyakorolt hatásáról és a hasonló időszakban megjelent játékok világáról. Erről az időszakról és a gamekről szinte csak jót lehet elmondani **(Az idő szépít, ugye... Akkor is volt, most is van, és holnap is lesz sitt anyag a piacon. R)**, főleg a Donkey Kongról. Ez a kedvenc játékom a Metal Gear mellett. Ezekben megvolt minden, ami kellett: hangulat, történet, nehézség, grafika, titkok, stb. A mostani gamek sajnos ezekből a tényezőkből igen keveset tudhatnak magukénak. Maximum fényképről hasonlítanak. Az old gamekkal élvezetes volt játszani, küzdött az ember a következő pályára és a számtalan újdonság mindig erre sarkallta a játékost. Nehéz volt a Donkey Kong **(Hogyis??? R)** de legalább volt kihívás, amit ha az ember teljesített, iszonyatos örömben volt része. **(Villogó Game Over felirat? R)** Ha átvitte az egész játékot 1x, nem dobta be a joyt a TV-be, vitte elölről, hátha meglát valami bonusz feliratú hordót és gyűjtögetett, hogy újabb pályák nyíljanak meg előtte. Volt értelme játszani, volt értelme küzdeni, teljesen beleivódott az ember a játékba és abbahagyása kisebb lelkiismeret furdalásba torkollott. **(Engem csak akkor fúrt a bánat, ha lezúztam a hardvert. Ami nem is volt túl ritka :) R)** A haverokkal régen reggeltől estig anyám kárára tanulás helyett a TV előtt ültünk és nyomultunk a majmokkal. Felelősségteljesen vittük, mert itt nem az én ill. a majmom életéről volt szó, hanem a csapat életéről és türelméről és ha valaki beszopta a nehéz részeket, akkor mindenki szívta a fogát. **(Meg a harci oboát. R)** Egyszer volt, hogy lepauzáltuk a SNES-t este, mivel menteni nem tudtunk és másnap reggel az összegyűlt team folytatta ott, ahol előző este abbahagyta **(Én egy hétvégére hagytam így a PS-t. R)** Volt egy alkalom, amikor anyám bejelentette, hogy lekapcsolta a gépet. Képzelheted hogy reagáltam a 25. pályán, és mit reagáltak a spanok, amikor elmondtam nekik, hát anyáztak rendesen. De elkezdtük elölről az egészet és végigküzdöttük a fájóan nehéz részeket ismét. **(Van ennél jobb. Otthagyod a gépet köbö 1-2 órára – mondjuk lemész váltani pár szót egy haverral – de a TV-t kikapcsolod, hogy ne falja az áramot. Mész fel, mindent úgy találsz, ahogy hagytál. TV on, és vidáman pulzál a „press start to play" felirat a képernyőn (gyk. reset volt). Ordítasz, toporzékolsz, érdeklődsz, hogy akkor most mi a kicsi fiad apukájának a nemiséget biztosító szerved is történt, melyre röviden azt a választ kapod, hogy „porszívóztam, kellett a hálózati aljzat". Oké! Puszikállak érte! R)** Vittük, mert hivatásunknak tekintettük a The End felirat kiírását. Szép volt, jó volt, hosszú volt, de nem olyan hosszú, hogy 6 évig kitartson. Azóta valahogy nem volt példa ilyesmire, aztán lehet, hogy ez a mi hibánk is, de kétlem, mert rengeteg játékkal játszottam és a Donkey-hoz hasonlót nem találtam. **(Ha gondolod adok festékfilcet, azzal felírhatod a TV-re, hogy The End. No? R)** Kevés az igényes, tartalmas játék manapság és nem tudom, hogy a programozók lusták, vagy a játékos réteg égett ki. Manapság a játékok fejlődése igen kis mértékű, ami persze nem elégíti ki a játékos osztályt, csak 1 bizonyos részét, akik persze nem az idősebb gémerek. [...] Köszi, hogy elolvastátok! Fodor G. Pákozd

(Ha kevés az új, tartalmas játék, miért nem veszed elő a régieket? Nem hiába ég pármillió ember retro lázban világszerte! Egyébként hülyeség, hogy nem fejlődnek a játékok nagy mértékben – fejlődnek azok, csak nem jó irányba. Sokaknak még mindig a grafika az etalon – a poligonszám oltárán elvérzik a játékélmény! Martin)

Hi! A nevem Mártonnight! Az újság nagyon cool, de DVD-vel sokkal jobb lenne! A kedvencem [Dae], Martin és Dzson (a többiek ne legyenek irigyek, ők is nagyon jó fejek). Na én is a megszokott témáról fogok itt hablatyolni, a konzolháborúról. Szerintem az egy Nagy hülyeség, nagy „N"-nel, hogy az a legjobb konzol, ami a legújabb! **(Ezt ki mondotta neked? R)** Ott van a PS2 4 (!) éves, és még mindig kijönnek rá cool stuffok. Pl: GTA.Vice City, Manhunt, LoK Defiance, RE:Outbreak, Jak 2 stb. Az Xbox-on ott van a DOA: Beach Volleyball, Project Gotham Racing 2, Counter-Strike stb. A Gamecube pedig azért jó, mert segít újra (vagy tovább) gyereknek lenni. **(Aszittem' eztet' mán' megbeszéltük. R)** Nekem egy PS2-m van, egy GBA SP-m, egy PC-m, és most egy Xbox-ra gyűjtök. Szerintem aki egy első konzolt akar, csak nem tudja mit válasszon, annak jó lesz egy PS2. Ja, egyébként szerintem a januári Konzol volt a legjobb! Sok ugyanilyen hónapot kívánok a szerkesztőségnek és a Konzol olvasóknak! **(Ámen. R)**

(A Konzol mindig jó, legalábbis ugyanolyan módszerrel és lelkesedéssel csináljuk minden hónapban. Azt, hogy milyen játékokat tudunk belerakni, sajnos nem mi befolyásoljuk – ami megjelenik, az megy bele. Martin)

Ennyi fért bele az idei télbe. Vezessetek ésszel, de ha üres az út csúsztassátok, mint az állat, elvégre nyakunkon a latyak, a szutyok, a fagy által szanaszét tépett útburkolat és az ezzel járó 3km/h-s döcögés. Ha pedig beüt az idegbaj, próbáljátok ki a Doshint GC-n! Nagyobbat üt, mint a lónyugtató. Imádom! R

Film

Versus
Színes japán film (2001)

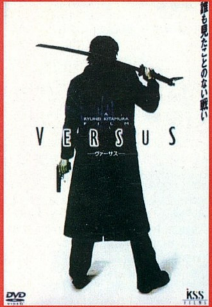
Rendezte: Ryuhei Kitamura
Forgatókönyv: Ryuhei Kitamura és Yudai Yamaguchi
Játékidő: 119 perc





A történet: A Földet 666 portál köti össze a túlvilággal. Ezek közül egy – a négyszáznegyvennegyedik – Japánban található, a Feltámadás erdejében. A történet hőse frissen szökött a börtönből (neve nincs: a ruháján egy hatalmas Törvényszegő felírat díszeleg), ahol életfogytig tartó büntetés várt volna rá. A szökésében néhány jakuza segíti: velük egy erdőben (na vajon melyikben?) találkozik, hogy tovább menekítsék. A dolgok rosszra fordulnak: a jakuzák egy elrabolt lányt hoznak magukkal – hősünknek ez nem tetszik; egy elkobzott fegyverrel lelövi a lánnyal erőszakoskodó egyik bűnözőt. A jakuza azonban nem hal meg: fél perc múlva ismét talpon van, és zombiként támad a társaira. A Törvényszegő kihasználja a lehetőséget – meglép a lánnyal együtt – hogy aztán az erdőben olyan dolgokkal találkozzon, melyekre a legszörnyűbb álmában sem gondolt. Csavar: hősünk csak ebben az életében látja először az Erdőt – valamikor NAGYON régen már járt és harcolt itt…

A film: A fenti történet sablonosabb már nem is lehetne: a Nyájas Olvasó most bizonyára azon töri a fejét, hogy miért ajánlunk a figyelmébe F-kategóriás horrorfilmet. A válasz egyszerű: a Versus története ennél azért bonyolultabb (no nem sokkal :-), a megvalósítás pedig annyira *cool*, hogy mindenképpen írni akartunk róla valamikor a rovat (szűkös) keretein belül. A Versus igazi stílus kavalkád: horrorfilm, szamurájfilm, jakuzafilm, akciófilm és kicsit paródia is egyben. Ha nagyon filmes párhuzamokat akarnánk keresni (és miért is ne keresnénk), akkor az Evil Deadet, annak is leginkább a második epizódját lehetne felhozni példának. Sam Raimi filmjéhez hasonlóan a Versus soha, egy pillanatig sem veszi komolyan magát, az erőszak annyira eltúlzott, hogy az már a groteszk (és a paródia) határát súrolja. A zombik tömegesen támadnak, literszám ömlik vér, röpködnek a végtagok és a belsőségek, a fegyverek hatalmas lyukakat ütnek az emberi testben – a néző pedig nem tudja, hogy most féljen, izguljon, undorodjon, vagy nevessen. A legjobb, ha mind a négyet egyszerre teszi. Kitamura filmje nagyon alacsony költségvetésből készült, néhány hét alatt forgatták, az egész egy erdőben játszódik, a színészek félig amatőrök (maga a rendező is bevallja, hogy rosszul játszanak) – a film mégis *jó*. Az akciójelenetek ötvözik a távol-keleti adrenalin-cinema minden báját: lassítások, heroikus pózok, a megfelelő időpontban meglibbenő fekete bőrkabát a főhősön, kétpisztolyos ólomorgia – a végén pedig a Törvényszegő és a Főgonosz között olyan kardpárbaj kerekedik, melyet bármilyen nagyköltségvetésű hálivúdi filmalkotás (sőt úgy általában bármilyen hasonló film) megirigyelhetne. Kitamura az utóbbi évek legtehetségesebb akciórendezője, nagyon jó érzéke van a cool beállításokhoz és az akciók időzítéséhez. Az úriember filmográfiája után kutatva ért az igazi meglepetés: Kitamura rendezte és koreografálta újra a The Twin Snakes számára a Metal Gear Solid animációs betétjeit – eddig is vártam azt a játékot, de a hír olvastán átütötte a plafont az izgalmi szintem. Kojima zsenije Kitamura akcióival: elképesztően jó párosítás.



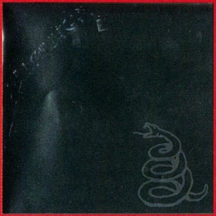
A DVD: Az eddig megjelent számos DVD-kiadás közül mi a Régió 1-es japán ediciót ajánljuk. Egyrészt azért, mert ez bővelkedik leginkább extrákban (rendezői kommentár, közel fél órás „Making of…" filmecske), másrészt pedig azért, mert az amerikai kiadások némelyike vágott verzió – azt pedig nézzék csak ők, nekünk a teljes filmre van szükségünk, a maga háborítatlan ultra-erőszakos gyönyörűségében. A DVD-n korrekt japán Dolby Digital 5.1 hangsávot találunk, van (szörnyű) angol szinkron is, sztereóban – maradjunk inkább az angol feliratnál.



Zene

Metallica: Black Album

1991, Elektra Entertainment, 12 szám







Az együttes: A Metallica 1981-ben alakult, a maira csak nyomokban emlékeztető felállásban. Az énekes *James Hetfield*, és a Dániából frissen emigrált dobos (korábban profi teniszező), *Lars Ulrich* Dave Mustaine gitárost, és korábbi szobatársukat, Ron McGoveny basszusgitárost vették maguk mellé. Az utóbbi két urat két év múlva lecserélik (új tagok: Cliff Burton és *Kirk Hammet*), székhelyüket áttetszik (Los Angeles-ből) San Franciscóba, és kiadják az első nagylemezüket **Kill'em All** címen. A zenekar egyre népszerűbb: '84-ben európai turnéra indulnak, jön a második LP (**Ride the Lightning), '86-ban pedig leszerződteti** őket az Electra – a következő nagylemez (**Master of The Puppets**) már náluk jelenik meg. A sikerszériát tragédia árnyékolja bé: 1986 szeptemberében a Metallica turnébusza karambolozik, Cliff Burton pedig életét veszti a balesetben. Felmerül a feloszlás lehetősége, aztán mégis folytatják, *Jason Newsteed*del pótolva az elhunyt gitárost. A vonat robog tovább: 1988-ban jön ki a **...and Justice for All**: az album egyik húzónótájából, a One-ból videóklip is készül (méghozzá milyen durva jó videóklip!) A zenekart a keményvonalas rajongók itt kezdik el pénzhajhászással, és a mainstream felé való nyitással vádolni. Számukra újabb csalódást jelent az 1991-ben megjelent, teljesen fekete borítójú, név nélküli nagylemez (a borítója alapján szokás **Black Album**nak nevezni). Ebből már nem egy, hanem négy klip is készül, a Metallica rendszeres vendége lesz az MTV-nek, a lemez négy hétig vezeti a sikerlistákat, összesen hétmillió fogy belőle. Innen törvényszerűen lefelé vezet az út: a Black Albumot követő két sorlemez (**Load, Reload**) még teljesen (?) rendben van, utána azonban beáll az alkotói válság. A csapat ismét a felbomlás szélére kerül, Newsteed kilép, Hetfield elvonón, a többiek pedig csoportterápián próbálják tisztázni a nézeteltéréseiket. A zavaros időszak lezárása a tavaly megjelent **St. Anger**, egy NAGYON vitatott album – egyesek szerint kibírhatatlan csörömpölés, mások (ők vannak kevesebben) szerint meg bátor visszatérés a nemes metál-gyökerekhez.

Az album: A Black Album a Metallica pályafutásának csúcspontja, a sztárstátuszt meghozó, letisztult, a metált társadalmilag elfogadottá tevő remekmű. Lehet, hogy az előző Metallica lemezek durvábban szólnak, lehet, hogy a Black Album túlságosan „slágeres" – ez szerintem kizárólag a műfaj hardcore rajongóit érinti, számukra amúgy is innen volt kötelező utálni Hetfieldék munkásságát. A többiek azonban örvendjenek: a Metallica ezzel a lemezzel hajszálra pontosan eltalálta, hogy hol végződik az underground, és hol kezdődik a mainstream. Energiát még az előbbiből merítenek, az átütő sikert azonban már az utóbbiból kovácsolják. A Black Album tud nagyon lágy (The Unforgiven, Nothing Else Matters) és nagyon kemény (Wherever I May Roam, Holier Than Thou) is lenni. Érdemes akár többször is egyhuzamban meghallgatni: igazi érzelmi utazás a dühtől az elmélázáson át a szomorúságig. A cikkíró a mai napig ezzel a lemezzel takarítja ki a felgyülemlett stresszt agyának szemeteslájából – hasonló célokra másoknak is bátran ajánlja.





Könyv

Raymond Chandler: A hosszú álom (The Big Sleep)

Albatrosz könyvek, 1967, 330 oldal
Fordította: Lengyel Péter

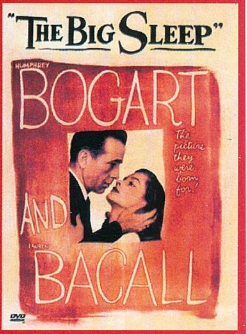


„Valószerűtlen, zöldes színben úszott a helyiség, mintha vízzel telt akváriumon szűrődne át a fény. A növények dzsungele az egész helyiséget betöltötte undok, húsos leveleivel, és a halott ember frissen megmosott ujjaira emlékeztető szárakkal. Olyan átható volt az illatuk, mint a takaró alatt a forrásban levő alkoholnak."

A cikkíró tesz egy vallomást: átkozott módon irigyli *Raymond Chandl*ert, és a fél kezét odaadná, ha tized olyan jól tudna írni, mint ő. Chandler stílusa fantasztikus, az amerikai krimi-irodalom csúcsa – szigorúan a saját meglátásom szerint, persze. A hosszú álom az író meghatározó műve: az általa teremtett magándetektív, Philip Marlowe (a másik kezemet Marlowe coolságáért adnám oda :-) egy nagyon titokzatos, és nagyon gazdag család viselt ügyei után nyomoz. Mivel krimiről van szó, nem fogom leírni a történetet: már csak azért sem, mert Chandlernél (sok krimi íróval ellentétben) nem csak a történet közepe és vége érdekes, hanem már a legelső oldal is. Valahogy azért ezt a könyvet is össze fogom kapcsolni a játékokkal: akinek tetszettek a Max Payne-ekben elhangzó, metaforákkal tűzdelt monológok, feltétlenül szerezze be magának a Hosszú álmot (vagy egy másik Marlowe-sztorit), a játék ugyanis (bevallottan) Chandler stílusát koppintja. Érdemes megnézni a könyvből készült filmet is: Bogart játssza benne Marlowe-et – kitűnően. (Harmadik kezem nincsen: ha lenne, odaadnám Bogart jellegzetes „kemény, de érző szívű férfi vagyok" pillantásáért – akkoriban ettől hevertek romokban a női szívek, szerintem még ma is működne :-)

Liquid





576 KONZOL – A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA





Előfizetés 1 évre: 6999,- Ft
Fél évre: 3799,- Ft
Comgame "576" Kft 1329 Budapest, Pf: 24
Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük!
Na ez így már elég kedvező, nem?

Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 6999,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot + tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

ÚJ NYEREMÉNYAKCIÓ ELŐFIZETŐINKNEK!



Ha 2004 március 31-ig 1 évre előfizetsz az 576 Konzolra, részt vehetsz fantasztikus nyereményakciónkon. Nem kell mást tenned, mint levelezőlapon vagy borítékban elküldeni nekünk pontos címed és neved, és feltüntetni géptípusod (Gamecube, Playstation 2, Xbox).

Három darab nyereménycsomagunk van:
I. – Logitech X220 2.1 hangrendszer + Logitech Gamecube kormány pedállal
II. – Logitech X220 2.1 hangrendszer + Logitech Cordless (vezeték nélküli) PS2 kontroller
III. – Logitech X220 2.1 hangrendszer + Logitech Cordless (vezeték nélküli) Xbox kontroller

A nyereményakción kizárólag előfizetőink vehetnek részt!

PS2 · XBOX · GBA · GCUBE

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

VIII. ÉVFOLYAM 2. SZÁM
2004 FEBRUÁR

799,- FT

KONZOL



FÉLELEM ÉS RESZKETÉS... A NAPPALIDBAN...

FORBIDDEN SIREN (PS2)

N-GAGE JÁTÉKTESZTEK • MISSION IMPOSSIBLE • FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL • BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II
SONIC HEROES • LOWRIDER • FORBIDDEN SIREN • ZENÉS JÁTÉKOK PS2-RE • STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE